



XANATHAR'S

NOTAS PERDIDAS PARA TODAS AS COISAS

UNCENSORED



ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FÃS PARA FÃS, SENDO ASSIM, ELE DEVE SER REMOVIDO DE SEU COMPUTADOR EM ATÉ 24HS, EXCETO NO CASO DE VOCÊ POSSUIR O MATERIAL ORIGINAL (ARQUIVO DIGITAL DMs GUILD OU LIVRO FÍSICO). SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO **EXPRESSAMENTE PROIBIDAS**. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL. NÃO NOS RESPONSABILIZAMOS PELO MAL USO DO ARQUIVO OU QUALQUER ESPÉCIE DE ADULTERAÇÃO POR PARTE DE TERCEIROS.

TRADUZIDO E DIAGRAMADO PELAS EQUIPES
D&D TRADUÇÕES E UNCENSORED RPG



AGRADEÇO A TODOS QUE AJUDARAM NA PRODUÇÃO REALIZADA POR VOLUNTÁRIOS INTUSIASTAS DE FÃ PARA FÃ EM PORTUGUÊS.

TRADUTORES: MO, RA, HM, GC, LR, EF, JVMB

REVISOR: MO / PROJETISTA GRÁFICO: MO



"Caminhando sorrateiramente através dos grupos!
Rohh! Eu flutuo, certo! Não me interrompam...
Tomei conhecimento sobre umas traduções, uns tais SKT e Volo's!
A julgar pelo tempo que foram prometidos,
creio que sejam alguns itens mágicos maravilhosos,
arrisco dizer, até grandes artefatos!"

Um dia ainda desintegro esse Goblin Sazendari!
Não sou de agradecer. Ahh! Mas confesso gratidão a todo o apoio!
Vocês me amam, podem falar! Me venerem meus mortais!
- Xanathar, o Observador

NOTAS PERDIDAS DE XANATHAR PARA TODAS AS COISAS

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FÃS E É DESTINADO A FÃS,
SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO
EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO
PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.



CRÉDITOS

Desenvolvedor-Chefe: Ruty Rutenberg

Desenvolvedores: Lysa Chen, Will Doyle, James Haeck, James Introcaso, Rich Lescouflair, Shawn Merwin, Cindy Moore, Satine Phoenix

Desenvolvimento: James Haeck, James Introcaso, Rich Lescouflair, Ruty Rutenberg

Editor Chefe: James Haeck

Editor: Ruty Rutenberg

Editor Adicional: James Introcaso, Cindy Moore

Diretor de Arte: Rich Lescouflair

Diretor de Arte Adicional: James Introcaso

Desenvolvedor Gráfico: Rich Lescouflair

Cartografia: Mike Schley

Ilustrações de Interior: Jesus Blones, Jeff Brown, Iurii Bukhta, Valentyna Chukhlyebova, Storn Cook, Juan Diego Dlandaras, Pawel Dobosz (The Forge Studios), Razoom Games, Vitaliy Gaydukov, Christos Georghiou, Gary Kemp, Aaron Lee, Nataliia Natykach, Satine Phoenix, Sade, Maksym Shevchenko, Atelier Sommerland, Dean Spencer, Carlos Torreblanca

Artes adicionais fornecidas pela Wizards of the Coast e usados com permissão. Nomes de ilustradores suspensos.

Projetista: Rich Lescouflair

Gestor de Projeto: James Introcaso

Administrador de Adeptos DM's Guild: Christopher Lindsay

Agradecimentos Especiais: Jeremy Crawford, Mike Mearls, Equipe de Desenvolvimento Wizards of the Coast

Este livro inclui algumas raças, subclasses, itens e magias que apareceram originalmente nos seguintes produtos.

O Bastião de Ferro: Ascensão do Observador Sanguíneo (2016)

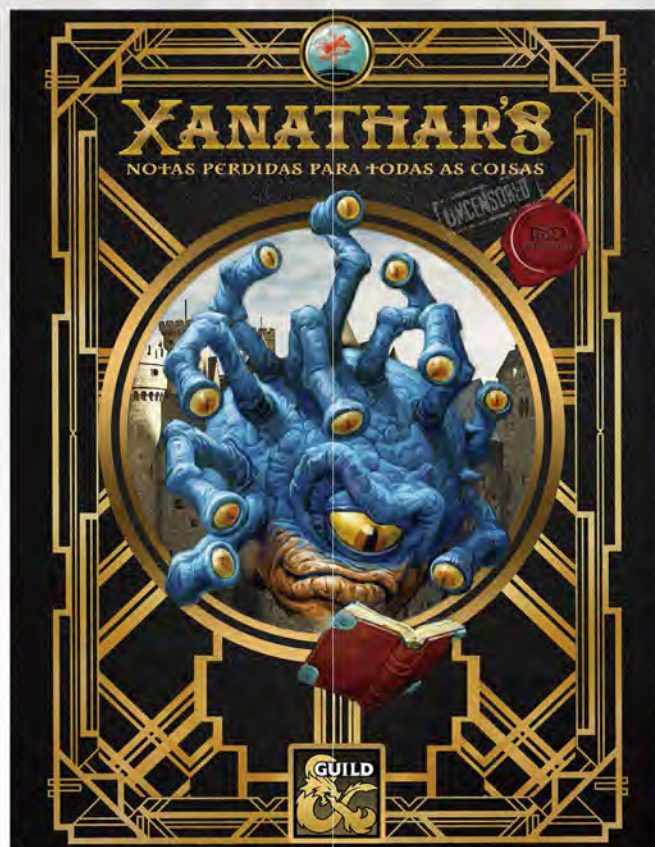
Ruínas de Mezro (2017)

O Retorno do Lagarto Rei (2017)

Sociedades Secretas de Chult:

Caçador de Magos e Senhor-Espiritual (2017)

Reinos Separados Guia do Jogador (2016)



NA CAPA

Arte inspirada na ilustração da edição de colecionador por Hydro74, Xanathar aprofunda-se intensamente em um tomo recém-adquirido, buscando novas introspecções e profundos segredos.

Retratção: Este produto foi compilado depois que essas notas perdidas foram recuperadas pelo Xanathar. Não tivemos nada a ver com eles se perderem de forma alguma, nem estamos afiliados com essa louca Aladair, de fato, essas notas talvez não tenham sido perdidas, mas fazem parte de uma ardua elaboração desenhada pelo tirano dos olhos. Sim, essa é a nossa história...

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FÃS E É DESTINADO A FÃS,
SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO
EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO
PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.



UNCENSORED



ESTE PRODUTO DM'S GUILD ADEPT É PARA SER UTILIZADO COM O GUIA DE XANATHAR PARA TODAS AS COISAS

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, *Reinos Esquecidos*, Ravenloft, o logo do dragão, e todos os outros nomes Wizards of the Coast e seus logótipos são marcas registradas da Wizards of the Coast nos EUA e em outros países.

Este trabalho contém material de autoria da Wizards of the Coast e/ou outros autores. Esse material é usado com permissão sob o Acordo de Conteúdo da Comunidade para o Dungeon Masters Guild. Algumas artes © 2015 Dean Spencer, usado com permissão. Todos os direitos reservados.

Todos os outros materiais originais neste trabalho são de © 2017 pelos DMs Guild Adept e publicado sob o Acordo de Conteúdo da Comunidade para o Dungeon Masters Guild.

ÍNDICE

Introdução	4	Coração Bondoso e Alma Valente	48
Sobre Este Produto	4	Naturezas Opostas	48
Parte Um: Opções de Personalização	5	Nomes Meio-fada	48
Bárbaro	6	Traços Racias dos Meio-fadas	48
Caminhos Primitivos	6	Parte Dois: Ferramentas do Mestre	49
Caminho do Coração Valente	6	Efeitos de Acertos Críticos	49
Caminho do Arrebatador Rubro	7	Falhas Críticas	50
Caminho do Ancestral Sagrado	8	Em Teste de Habilidade	50
Bardo	10	Em Teste de Resistência	50
Colégios de Bardos	10	Em Teste de Ataque	50
Colégio da Discórdia	10	Morte e Regresso	52
Colégio das Claves	11	Três Colapsos e Está Fora	52
Colégio do Luto	12	A Alma é Frágil	52
Bruxo	13	Combinando Módulos	52
Patronos Transcendentais	13	Ferimentos Expandidos	53
O Caos	13	Confirmando um Ferimento Persistente	53
O Gênio Nobre	15	Perder um Olho, Eu Escolho Você	54
Clérigo	17	Sua Bola de Fogo Atingiu a Perna de Apoio! ...	54
Domínios Divinos	17	Sanidade e Corrupção	56
Domínio de Entropia	17	Nível de Corrupção	56
Domínio da Sobrevivência	17	Testes de Sanidade	56
Druida	19	Itens de História	58
Círculos Druidicos	19	Desconfiança	59
Círculo das Estações	19	Desconfiança em Jogo	59
Círculo dos Senhores Espirituais	20	Funcionamento da Desconfiança	60
Feiticeiro	21	Novos Itens Mágicos	61
Origem de Feitiçaria	21	Parte Três: Todos os Olhos em Chult	69
Mágica Feérica	21	Introdução	69
Guerreiro	22	Plano de Fundo da Aventura	69
Arquétipos Marciais	22	Ganchos da Aventura	70
Dragão	22	Parte 1: Navios na Escuridão	70
Guardião das Runas	23	Conhecendo Zindar	70
Melhorias Rúnicas	25	A Bordo dos Navios	71
Ladino	26	Navios águasprofundenses	71
Arquétipos de Ladino	26	O Víbora Voadora	71
Arauto Divino	26	O Brilho Perverso	72
Mago	28	Retornando para Zindar	74
Tradição Arcana	28	Parte 2: O Ninho de Víboras	74
Manipulador	28	Encontrando com Zindar	74
Caçador de Magos	29	O Grande Bazar	74
Escola da Reconstrução	31	Entardecer: Chegada de Florina	76
Monge	32	Deixando o Grande Bazar	76
Tradições Monásticas	32	Retornando para Zindar	76
Estilo da Reparação	32	O Próximo Passo	77
Estilo da Empatia	33	Parte 3: Mente Acima dos Mercantes	77
Paladino	35	Se Aprese para a Vila de Jobal	77
Juramentos Sagrados	35	Casa de Jobal: Exterior	77
Juramento da Predação	35	Casa de Jobal: Interior	78
Juramento da Providência	37	Conclusão	81
Patrulheiro	38	Falando de Riquezas	81
Arquétipos de Patrulheiro	38	Bloco de Estatística dos Monstros	81
Explorador de Periferias	38	Apêndice A: Novos Monstros	69
Viajante das Terras Ermas	39	Driades, Urbanos	83
Novos Antecedentes	41	Driade Anciã	83
Morto	41	Driades Urbanos	83
Herege	42	Brotos Urbanos	83
Linhagem Lendária	43	Gen	85
Metamorfo	44	Gen do Ar	85
Aventureiro Aposentado	45	Gen da Terra	85
Meio-Fada	47	Gen do Fogo	85
Espíritos Selvagens	47	Gen da Água	85



CONHECIMENTO É A CHAVE PARA alcançar o poder, a grandeza e mesmo a transcendência. Tal é a opinião do Xanathar, um senhor do crime que se esforça para saber tudo o que há para saber sobre qualquer coisa. Espalhadas sobre suas tocas

são achados intermináveis de livros, pergaminhos e vários tesouros.

Pensado ter ser perdido para sempre, uma extensa coleção de tomos e notas do observador foi recentemente recuperada por Aladair, uma sábia aspirante obstinada sob a tutela de Volothamp Geddarm. Explorando seu recém-descoberto esconderijo de sabedoria obscura, ela adiciona suas próprias notas pessoais como parte de sua coleção do *Guia de Volo* e seu livro de referência intitulado: *A Impossível Tarefa: Guia de Elminster para Compreender os Guias de Volo*.

Infelizmente para a jovem sábia, o observador senhor do crime tudo vê, e não vai parar por nada até que recupere suas notas perdidas. Enquanto ela foge pela cidade de Águas Profundas, Aladair permanece inconsciente das forças que a perseguem nas sombras.

SOBRE ESTE PRODUTO

Notas Perdidas de Xanathar para Todas as Coisas é o mais novo companheiro do *Guia de Xanathar para Todas as Coisas*. Contendo uma coleção de novas opções e ferramentas para jogadores e Mestres, este manual quase dobra a quantidade das novas subclasses e características introduzidas no guia oficial.

A **Primeira Parte** apresenta novas características de classe de personagem, origens e uma nova opção de raça.

A **Segunda Parte** apresenta novas opções de regras e itens mágicos, muitos dos quais estão ligados a algumas das tradições memoráveis do multiverso D&D.

A **Terceira Parte** contém uma pequena coleção de aventuras e novas ameaças.

A medida que você progride através dessas seções, também sobre a pesquisa de Aladair, adicionando suas próprias notas e observações às de Xanathar enquanto são caçados pelos agentes do Grande Olho. O que o destino espera para o estudante rebelde? Esperamos que você goste de explorar esse achado de lendas perdidas e contos recém-descobertos.

Outro lote a ser categorizado.

Não se preocupe, Sylgar. Eu não me esqueci sobre o jantar.



Ah, aqui está mais um achado. Chegue aqui, Sr. Xanathar. Eu só vou pegar isso emprestado, fazer algumas notas pessoais e talvez dar mais vida a esse assunto um pouco. Não se preocupe.arei devolvê-las.



PARTE UM

OPÇÕES DE PERSONALIZAÇÃO

ESTA SEÇÃO FORNECE OPÇÕES ADICIONAIS para criar personagens novos e exclusivos para jogadores. Um conjunto de subclasses adicionais focadas em cada uma das classes fornecidas no *Livro do Jogador*, cinco novos antecedentes e uma nova opção de raça são fornecidas.

Pelo menos uma subclasse é fornecida para cada classe de personagem, juntamente com uma breve descrição e histórico para permitir que os jogadores realmente mergulhem em seu novo papel.

SUBCLASSES

Classe	Subclasse	Nível	Descrição
Bárbaro	Caminho do Coração Valente	3º	Corajoso defensor dos fracos com a vontade de continuar lutando
Bárbaro	Caminho do Arrebatador Rubro	3º	Alimentado por uma linhagem furiosa guiada apenas por um senso de propósito
Bárbaro	Caminho da Ancestral Sagrado	3º	Desencadeia fúria sobrenatural alimentada por um espírito ancestral
Bardo	Colégio da Discórdia	3º	Funde uma variedade de flores em uma dissonância harmoniosa
Bardo	Colégio das Chaves	3º	Aplica encantos para a manipulação de bestas e objetos
Bardo	Colégio do Luto	3º	Guia as almas de falecidos, celebrando suas vidas
Bruxo	O Caos	1º	Canaliza o poder através do caos, muitas vezes com resultados inesperados
Bruxo	O Nobre Gênio	1º	Combina a magia elemental e os poderes adquiridos de um conselheiro familiar-gênio.
Clérigo	Domínio da Entropia	1º	Exerce o poder espiritual dos seres imortais do vazio
Clérigo	Domínio da Sobrevivência	1º	Serve uma divindade primordial para garantir a preservação de suas terras e tribo
Druída	Círculo das Estações	2º	Remenda feridas, protege os cansados e transpõe os sonhos
Druída	Círculo dos Senhores Espirituais	2º	Invoca espíritos da natureza para reforçar os amigos e assolar inimigos
Feiticeiro	Mágica Feérica	1º	Empunha natureza mágica, imbuída de poderes e características feéricas
Guerreiro	Dragão	3º	Cavalaria leve blindada especializada em patrulhas e ataques táticos
Guerreiro	Guardião das Runas	3º	Usa a magia das runas para energizar armas, engrenagem, e ataques especiais
Ladino	Arauto Divino	3º	Combina a experiência ladina e magia divina para caçar hereges
Mago	Manipulador	2º	Instruído em encantamentos ilusórios e magias de desorientação
Mago	Caçador de Magos	2º	Persegue renegados e extraplanares conjuradores e criaturas
Mago	Escola da Reconstrução	2º	Restaura o poder mágico destrutivo de energias restauradoras
Monge	Estilo da Reparação	3º	Realiza atos de penitência em busca da absolvição espiritual
Monge	Estilo da Empatia	3º	Concentra sua compaixão e percepção em energias de cura
Paladino	Juramento da Predação	3º	Usa poderes de manipulação em busca da conquista e controle
Paladino	Juramento da Providência	3º	Comanda as forças do destino para derrotar aqueles marcados para a morte
Patrulheiro	Explorador de Periferias	3º	Caçadores e exploradores de aglomerados urbanos subterrâneos
Patrulheiro	Viajante das Terras Ermas	3º	Hábil em travessias de regiões de desolação e ruína

ANTECEDENTES

Antecedente	Traço	Descrição
Morto-Vivo	Conversar com Espíritos	Aquele cuja morte e ressurreição mudou sua visão do mundo
Herege	Contatos Heréticos	Praticante da fé que foi excomungado ou a estigmatizado pela sua ordem
Linhagem Lendária	Boa Reputação	Descendente de uma linhagem de famosos, honrados, ou figuras históricas
Metamorfo	Parentesco Espiritual	Vitima precedente de uma transformação relutante a longo prazo em um animal
Aventureiro Aposentado	Celebridade Correlacionada	Há muito deixou a vida de aventureiro, mas decidiu pegar o manto novamente

Está sendo ou então está sendo
muito estúpido em não ficar calado depois
de ter sido espancado e deixado desmaiado.
Pelo menos, está abrindo meu apetite.



Alguém está destinado a ferrubá-lo
algum dia. Espere e verá.

BÁRBARO

A RAIVA QUE SE ENCONTRA DENTRO DA ALMA DE UM bárbaro pode assumir várias formas. Ele pode ser convocado igualmente com um senso de propósito, um ardor de uma emoção intensa, ou uma vingança fria. Independentemente de sua origem, um destino terrível aguarda qualquer um que fica em seu caminho.

– Garin Tristane, general

CAMINHOS PRIMITIVOS

Além dos Caminhos Primitivos oferecidos no Livro do Jogador e no Guia de Xanathar para Todas as Coisas, as seguintes opções estão disponíveis para os bárbaros no 3º nível: o Caminho do Coração Valente, o Caminho do Arrebatador Rubro e o Caminho do Ancestral Sagrado.

CAMINHO DO CORAÇÃO VALENTE

Para alguns aventureiros, seu reservatório interno de bravura e valentia pode se aproximar da imprudência. Um benfeitor intrépido pode dar o primeiro passo nesse caminho por acidente completo, se intrometer nos assuntos de que não deviam e encontrar-se incapaz de voltar atrás. A eficácia imprópria na batalha não é devida à fúria, mas sim um combinado arranque, tenacidade ou teimosia para ignorar o pior que o inimigo tem para oferecer.

Esses combatentes podem não serem tão graciosos como guerreiros treinados, mas eles são guardiões dos fracos, e que lhes falta em polimento eles compensam em valor.

CARACTERÍSTICAS DO CAMINHO DO CORAÇÃO VALENTE

Nível	
de Bárbaro	Característica
3º	Matéria à Mão, Favorecimento do Corajoso
6º	Sopro Caloroso
10º	Toque de Inspiração
14º	Coração Tenaz

MATÉRIA À MÃO

Quando você escolhe esse caminho no 3º nível, você ganha proficiência com armas improvisadas e ataques desarmados. O dano desses ataques é 1d4 + seu modificador de Força. Se a sua arma improvisada é semelhante em forma e função com outra arma, você pode usar as estatísticas dessa arma em seu lugar.

FAVORECIMENTO DO CORAJOSO

No 3º nível, quando a adrenalina entra em ação, o instinto primitivo impulsiona certos heróis a realizações impressionantes, parecendo adicionar apenas um monte de sorte em certos momentos.

Enquanto estiver em fúria, sempre que fizer um teste de resistência ou um teste de ataque desarmado ou arma improvisada, pode rolar um d4 e adicionar o seu resultado no total.

SOPRO CALOROSO

No 6º nível, quando você realiza um teste de ataque desarmado ou arma improvisada enquanto estiver em fúria, role 1d4 e adicione ao total de dano do ataque. Esta característica aumenta sua potência à medida que você ganha níveis bárbaros para 2d4 no 10º e 3d4 no 14º nível.

TOQUE DE INSPIRAÇÃO

No 10º nível, você parece tropeçar com a pista certa, conexão ou palavras, mesmo quando não tem idéia do que está acontecendo. Quando falhar em um teste de habilidade baseado em Carisma, Inteligência ou Sabedoria, você gasta uma utilização de sua fúria para refazer o teste com vantagem.

CORAÇÃO TENAZ

No 14º nível, sempre que fizer um teste de resistência Constituição para permanecer consciente por causa de sua característica da Fúria Implacável, você pode usar uma das seguintes opções do Coração Tenaz de sua escolha. Você pode usar apenas uma opção do Coração Tenaz por rodada e deve decidir antes de fazer o teste.

Inspiração. Um último suspiro inspirador enche seus aliados revigorando seus vigores. Aliados dentro de 9 metros de alcance que possam vê-lo ou ouvi-lo ganham 10 pontos de vida temporários.

Persistência. Você não vai sair sem uma briga. O CD do seu recurso Fúria Implacável é reduzido em 5 até o final do seu próximo turno.

Reagrupar. Sua recusa heróica em morrer enche seus aliados com confiança. Todos os aliados dentro de 9 metros de alcance que possam vê-lo ou ouvi-lo ganham vantagem no próximo ataque que fizerem nos próximos 1 minuto.

CAMINHO DO ARREBATADOR RUBRO

O Caminho do Arrebatador Rubro é a caçada de um guerreiro em busca do significado em uma vida de sofrimento e violência, e não um processo ritual de invasão canibal, o que aventureiros inexperientes podem fazer você acreditar. Os bárbaros que seguem esse caminho alimentam sua raiva com esse propósito de busca. Para aqueles que vivem tempo suficiente, sua disciplina se torna quase como a de um monge em meditação, perseguindo seu senso de si mesmo através das artérias daqueles que consideram dignos em batalha.

À medida que magos vivem para saciar sua sede de conhecimento, bárbaros que seguem o Caminho do Arrebatador Rubro geralmente são atraídos para o maior desafio em campo, não param para se gabar de feitos, nem mesmo para virar a maré da batalha, mas para deferenciar ainda mais seu lugar nas veias deste mundo.

CARACTERÍSTICAS DO CAMINHO DO ARREBATADOR RUBRO

Nível	
de Bárbaro	Característica
3º	Fúria Devoradora, Fragrância Sanguínea
6º	Caçada de Sangue
10º	Pacote de Sangue
14º	Clareza Sanguínea

FÚRIA DEVORADORA

Começando quando escolhe esse caminho no 3º nível, sua sede de sangue canaliza a força vital de seus inimigos para sustentá-lo. Quando estiver em fúria e abaixo da metade do seu máximo de pontos de vida, no início do seu próximo turno, você pode iniciar uma Fúria Devoradora gastando qualquer número de Dados de Vida como ação bônus. Durante a duração da sua fúria, suas armas tornam-se mágicas com a finalidade de superar resistências e imunidades a dano, e em um acerto, você recupera uma quantidade de pontos de vida iguais a 1 mais o número de Dados de Vida que gastou. Em um golpe crítico, você restaura o dobro dessa quantidade de pontos de vida.

Seu alvo deve ter sangue para que você possa recuperar pontos de vida de um ataque.

No início de cada turno, caso não tenha atingido uma criatura hostil desde o seu último turno, você sofre dano igual ao número que recuperaria em um acerto, mas manterá sua Fúria Devoradora e suas características.

Sua Fúria Devoradora termina quando você atinge seu ponto de vida máximo ou sair de sua Fúria, o que ocorrer primeiro.

FRAGRÂNCIA SANGUÍNEA

Também no 3º nível, os seus sentidos tornam-se extraordinariamente em sintonia com o cheiro de sangue. Como uma ação em seu turno, você pode respirar profundamente para rastrear imediatamente o cheiro de criaturas ao seu redor. Nos próximos 10 minutos, você pode farejar o número aproximado de criaturas vivas dentro de 18 metros de alcance. Você pode diferenciar o tipo, mas não a identidade de qualquer criatura específica.

Se você conhece a criatura que está procurando e tem acesso a algum de seus pertences, você pode se concentrar apenas nesse objetivo. Enquanto estiver focado, não pode usar essa característica para detectar qualquer outra criatura, a não ser sua presa. Enquanto você faz um teste de Sabedoria (Sobrevivência) para rastrear sua presa, a criatura, em vez disso, faz um teste de resistência de Sabedoria com uma CD igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Constituição. Em uma falha, você descobre a direção e a distância aproximada daquela criatura, e é capaz de seguir seu cheiro, mesmo através de um terreno que normalmente cobriria seu cheiro, como água corrente.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual a 1 + seu modificador de Constituição. Quando você terminar um descanso longo, recupera todas as utilizações gastas. Você deve poder respirar para usar essa característica.

CAÇADA DE SANGUE

Quando atinge o 6º nível, a sua ligação mística ao sangue afiou seu olfato para proporções míticas. O alcance de sua Fragrância Sanguínea é aumentada para 36 metros e você não precisa mais acesso a pertences de uma criatura para rastreá-la caso gaste pelo menos 5 minutos dentro de 9 metros de seu alvo nas últimas 24 horas.

Além disso, você pode gastar 1 Dado de Vida para saber o número exato e a localização geral das criaturas na área, ou, quando focado em um único alvo, impõe uma desvantagem no teste de resistência do seu alvo contra ser rastreado por você, e o alcance da sua capacidade de rastreamento torna-se 8 quilômetros para essa criatura.

PACOTE DE SANGUE

No 10º nível, sua selvagem fúria de sangue é temperada pelo vínculo que compartilha com seus aliados. Enquanto o seu ponto de vida atual for pelo menos a metade do seu ponto de vida máximo, você pode gastar qualquer número de Dados de Vida como uma ação para curar um número igual de criaturas vivas além de você dentro de 3 metros de alcance. Em seu turno, role 1 Dado de Vida para cada criatura que você tem como alvo dessa característica. A criatura recupera uma quantidade de pontos de vida iguais ao resultado + seu modificador de Constituição (mínimo de 1). Repita o processo para cada criatura que tenha escolhido. Uma vez que você utiliza essa característica, você sofre um nível de exaustão e não pode usar essa característica novamente até terminar um descanso longo.



CLAREZA SANGÜINEA

A partir do 14º nível, sua fúria torna-se focada e precisa, ao invés de selvagem e colérica. Quando entrar em uma Fúria ou uma Fúria Devoradora, você pode gastar até 3 Dados de Vida para aumentar o alcance crítico de seus testes de ataque durante a duração da sua fúria. Por exemplo, se você gastar 2 Dados de Vida, seus ataques de armas atingem com um acerto crítico em um resultado de 18, 19 ou 20.

Se você já tiver um acerto crítico em um resultado inferior a 20 devido a outras características de classe ou efeitos, essa característica permite expandir seu alcance crítico ainda mais.

CAMINHO DO ANCESTRAL SAGRADO

Como em todas as civilizações, as histórias da origem da vida estão entrelaçadas com o caminho dos seres míticos que se conspiram entre eles por grande propósito ou tédio. Essas histórias, contadas desde o primeiro nascer do sol, atuam como parábolas orientadoras quando uma tribo ou pessoas enfrentam uma conjuntura crucial em seu destino. Eles contam momentos de grande perigo, quando um indivíduo poderoso emerge de seu número, liderado por um espírito de um antepassado, para levá-los ao seu destino – seja para o bem ou para o mal. As circunstâncias em torno do evento poderiam ser tão simples como a morte do chefe de um clã, ou tão grande quanto a ameaça da escravidão, ou mesmo a extinção.

Na maioria das tribos, os anciãos estão conscientes da afinidade de um espírito com seu povo, mas outras vezes eles são surpreendidos pela marca de si mesmo. Quando o presente se manifesta, é facilmente reconhecido muitas vezes comemorado. Há casos, no entanto, quando é percebido como um presságio. Na batalha, o espírito de seu antepassado se dirige através de você, imbuindo seu frenesi com a fúria sobrenatural do espírito, sejam eles celestiais, demoníacos, draconianos ou mesmo aberração.



CARACTERÍSTICAS DO CAMINHO DO ANCESTRAL SAGRADO

Nível	
de Bárbaro	Característica
3º	Conjuração, Origens Ancestrais, Manifestação Mítica, Fúria Sobrenatural
6º	Metamágica, Legado Transcendental
10º	Orientação Ancestral
14º	Natalidade Imortal

CONJURAÇÃO

Quando você alcança o 3º nível, você canaliza seu sangue ancestral para aproveitar o poder do seu antecessor. Consulte o capítulo 10 para obter as regras gerais de conjuração de magias e o capítulo 11 para a lista de magias do feiticeiro.

Truques. Você aprende três truques de sua escolha da lista de magias do feiticeiro. Você aprende um truque adicional de sua escolha no 10º nível.

Espaços de Magia. A tabela de Conjurações de Ancestral Sagrado mostra quantos espaços de magias você tem para conjurar suas magias de 1º nível e superior. Para conjurar uma dessas magias, você deve gastar um espaço do nível da magia ou superior. Você recupera todos os espaços de magias gastos quando você termina um descanso longo. Por exemplo, se você conhece a magia *névoa obscura* de 1º nível e tiver um espaço de magia de 1º nível e um de 2º nível disponível, você pode conjurar a *névoa obscura* usando qualquer um dos espaços.

As magias que você aprende no 8º, 14º e 20º nível podem vir de qualquer escola de magia na lista de magias do feiticeiro.

Sempre que ganhar um nível nesta classe, você pode substituir uma das magias de feiticeiro que conheça por outra magia de sua escolha da lista de magias do feiticeiro. A nova magia deve ser de um nível para o qual você tenha espaços de magia, e deve ser uma magia de conjuração ou adivinhação, a menos que esteja substituindo a magia que ganhou no 8º, 14º ou 20º.

Habilidade de Conjuração. A Constituição é a sua habilidade de conjuração para as magias de feiticeiro, já que o poder da sua magia depende da sua capacidade de aproveitar a magia em seu sangue. Você usa sua Constituição sempre que uma magia se refere à sua habilidade de conjuração de magia. Além disso, você usa seu modificador de Constituição ao estabelecer o CD de testes de resistência para uma magia que tenha conjurado ou quando realiza um ataque com magia.

CD para suas magias = 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Constituição

Modificador de ataque de magia = seu bônus de proficiência + seu modificador de Constituição

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR F&S E É DESTINADO A F&S,
SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO
EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO
PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.

CONJURAÇÕES DE ANCESTRAL SAGRADO

Nível de	Truques	Magias	Pontos	— Espaços de Magia por Nível —			
Bárbaro	Conhecidos	Conhecidas	Ancestrais	1°	2°	3°	4°
3º	2	3	—	2	—	—	—
4º	2	4	—	3	—	—	—
5º	2	4	—	3	—	—	—
6º	2	4	4	3	—	—	—
7º	2	5	5	4	2	—	—
8º	2	6	5	4	2	—	—
9º	2	6	6	4	2	—	—
10º	3	7	6	4	3	—	—
11º	3	8	7	4	3	—	—
12º	3	8	7	4	3	—	—
13º	3	9	7	4	3	2	—
14º	3	10	8	4	3	2	—
15º	3	10	8	4	3	2	—
16º	3	11	8	4	3	3	—
17º	3	11	9	4	3	3	—
18º	3	11	9	4	3	3	—
19º	3	12	9	4	3	3	—
20º	3	13	10	4	3	3	1

ORIGEM ANCESTRAL

No 3º nível, quando escolhe esse caminho, você escolhe a origem do seu antepassado, celestial, demoníaco, dracônico ou aberração.

Escolha um tipo de antepassado da Tabela de Origens Ancestrais. O antepassado escolhido associado à sua origem é usado nas características que adquire mais tarde.

Você pode falar, ler e escrever o idioma do seu antepassado e pode bradar suas maldições e juramentos em seus gritos de batalha. Além disso, sempre que fizer um teste de Carisma ao interagir com uma criatura do tipo de seus antepassados, seu bônus de proficiência é duplicado ao se aplicar ao teste.

ORIGENS ANCESTRAIS

Ancestral	Tipo de Dano	Idioma
Celestial	Trovejante ou Radiante	Celestial
Demoníaco	Necrótico ou Veneno	Abissal
Dracônico	Gelo, Fogo, ou Eletricidade	Dracônico
Aberração	Psíquico ou Energia	Subterrâneo

MANIFESTAÇÃO MÍTICA

À medida que a magia ancestral flui através de você, surgem os traços físicos de sua linhagem. Começando no 3º nível, sempre que conjurar uma magia, você recupera pontos de vida iguais a três vezes o nível do espaço de magia utilizado.

FÚRIA SOBRENATURAL

No 3º nível, você pode se concentrar na magia do seu sangue, permitindo que concentre sua fúria na magia ancestral de sua linhagem e entre na Fúria Supernatural. Você ganha a capacidade de conjurar e concentrar-se em magias, mesmo estando em fúria, à custa de suas resistências físicas.

Quando você entra na sua Fúria Sobrenatural e não está usando armaduras pesadas, os seguintes benefícios substituem os benefícios da característica Fúria:

- Você ganha um bônus em sua CA igual ao seu modificador de Força (mínimo de +1).
- Você tem vantagens em testes de Constituição e testes de resistências feitos para manter a concentração em uma magia.
- Você tem resistência a dano de ataque com magia e é imune ao tipo de dano que escolheu em sua Origem Ancestral.

Sua Fúria Supernatural dura 1 minuto. Finaliza antes caso seja deixado inconsciente ou se o seu turno terminar e não tenha atacado nenhuma criatura hostil, conjurado uma magia ou tomado dano desde seu último turno. Você pode encerrar sua Fúria Supernatural no seu turno como uma ação bônus.

PONTOS ANCESTRAIS

No 6º nível, você tem 4 pontos ancestrais, e ganha mais à medida que alcança níveis mais altos, conforme mostrado na coluna Pontos Ancestrais da tabela Conjurações de Ancestral Sagrado. Você recupera todos os

pontos ancestrais gastos quando você termina um descanso longo.

METAMÁGICA

Como representado por pontos ancestrais, você pode criar uma variedade de efeitos mágicos. Ganha a capacidade de torcer suas magias para atender às suas necessidades. Ganha duas opções de metamágica de sua escolha da lista de opções disponíveis do feiticeiro. Você ganha outro no 10º e 17º nível.

Você pode usar apenas uma opção de metamágica quando conjura uma magia, a menos que seja indicado de outra forma.

LEGADO TRANSCENDENTAL

No 6º nível, quando entrar em fúria, você pode gastar 1 ponto ancestral para imbuir suas armas com o tipo de dano que escolheu de sua Origem Ancestral. Por 1 hora, seus ataques com arma causam dano mágico desse tipo em vez de causar danos por concussão, perfuração ou cortantes. No 14º nível, os ataques com arma com esta característica ignoram a resistência, mas não a imunidade, ao tipo de dano de sua Origem Ancestral.

ORIENTAÇÃO ANCESTRAL

A partir do 10º nível, quando usar sua ação para conjurar um truque, você pode fazer um ataque com arma como ação bônus. Se o truque resultou em dano, você faz esse ataque com vantagem.

NATALIDADE IMORTAL

A partir do 14º nível, você ganha a capacidade de brotar um par de asas de suas costas, ganhando um deslocamento de voo igual ao seu deslocamento atual. As asas, emplumadas, escamadas, coriáceas ou torturantes, tomam a forma de seu antepassado. Você pode criar essas asas como uma ação bônus no seu turno. Elas duram até que as descarte como uma ação bônus no seu turno. Você não pode manifestar suas asas ao usar armaduras, a menos que a armadura seja confeccionada para acomodá-las, e roupas não feitas para acomodar suas asas podem ser destruídas quando as manifesta.

Além disso, você tem vantagem em teste de resistência contra magia e outros efeitos mágicos.



BARDO

DESDE MUITO TEM SIDO UMA TEORIA DE QUE A MÚSICA é uma linguagem universal que nenhum de nós compreendeu. Aqueles com a capacidade de usá-la para afetar a vontade dos outros, estão a um passo para desvendar segredos do multiverso, só temos que começaram a descobri-lo.

– Shamar Flauta-Sábia, Pesquisador

COLÉGIOS DE BARDOS

Além dos Colégios de Bardos oferecidos no *Livro do Jogador* e no *Guia de Xanathar para Todas as Coisas*, as seguintes opções estão disponíveis para os bardos no 3º nível: o Colégio da Discórdia, o Colégio das Claves e o Colégio do Luto.

COLÉGIO DA DISCÓRDIA

Os bardos do Colégio da Discórdia desejam levar as apresentações até um nível elevado. Enquanto alguns artistas sentem a necessidade de preparar ou aprender progressões dentro de um quadro harmônico, a natureza extemporânea do estudo destes bardos incentiva a inventar variações em seu repertório musical de desempenho comum. Esta prática geralmente exige sacrifícios em sua visão de vida e, com um grupo ou sozinho, esses bardos anseiam por mergulhar no desconhecido, independentemente da vibração.

CARACTERÍSTICAS DO COLÉGIO DO GLAMOUR

Nível do Bardo	Características
3º	Proficiência Bônus, Mutilação Melódica, Batalha
6º	Bis
14º	Pandemônio

PROFICIÊNCIA BÔNUS

Quando você se junta ao Colégio da Discórdia no 3º nível, ganha proficiência com armadura média e um instrumento musical adicional.

MUTILAÇÃO MELÓDICA

A partir do 3º nível, você ganha a capacidade de usar seus instrumentos musicais efetivamente no combate marcial. Quando manuseia seu instrumento musical em uma ou duas mãos, e sem outras armas, o mesmo torna-se uma arma que causa 1d6 de dano de concussão e tem a propriedade versátil (1d8). Quando usado em uma mão, ganha a propriedade acuidade. Empunhada com duas mãos, sua Classe de Armadura aumenta em 2.

BATALHA

Também no 3º nível, você pode antecipar o ritmo da batalha e ajustar-se para interromper o avanço de seus inimigos. Como uma ação bônus em seu turno, você pode optar por se teleportar para um espaço desocupado adjacente a qualquer número de criaturas que possa ver dentro de 9 metros de alcance. Qualquer criatura grande ou menor dentro de 1,5 metros de sua nova localização deve ter sucesso em um teste de Força ou será derrubada. No 6º nível, o raio desse efeito aumenta para 3 metros, e para 4,5 metros no 14º nível.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador Carisma e recuperar todos as utilizações gastas depois que terminar um descanso curto ou longo.

Como parte desta ação bônus, você pode gastar uma das suas utilizações de Inspiração de Bardo, rolando um dado de Inspiração de Bardo e adicionando o número obtido na CD do teste de resistência. Você pode optar por usar essa característica depois que a criatura realiza seu teste, mas antes que o Mestre anuncie se ele foi bem-sucedido ou falhou.

BIS

No 6º nível, cada sucesso alimenta seu desempenho. Quando obtiver sucesso em um teste de Força, Destreza ou Constituição, teste de resistência em combate, você ganha vantagem em seu teste seguinte de perícia, teste de resistência, ou jogada de ataque até o final do seu próximo turno.

Além disso, seus ataques com seus instrumentos musicais contam como mágicos com a finalidade de superar a resistência e a imunidade a ataques e danos não mágicos.

São bardos como esses que me deixam feliz por não ser uma esfera de ouvidos!



Qual a diferença entre um bardo e um ladino?
Perguntei-me o mesmo. Até agora, os bardos podem realmente atingir essas notas altas ao longo de uma chama ardente. Deixe os experimentos continuarem!



PANDEMÔNIO

No 14º nível, você aprende a provocar a área ao seu redor, ampliando o choque de armas e vibração de corpos, alardeando seus aliados para apressar o ataque ao enviar seus inimigos ao caos disônico que é audível a 90 metros de alcance. Usando sua ação para ativar essa característica, você cria um campo hipersônico que reverbera de sua direção em um cubo de 9 metros e requer concentração, com duração 1 minuto.

Quando surgir em campo, as criaturas amigáveis dentro da área experimentam um efeito semelhante a uma *velocidade* e ganham um bônus de +2 na CA, têm vantagem em testes de resistência de Destreza e ganham uma ação adicional em cada turno. Essa ação pode ser usada apenas para tomar a ação Ataque (somente uma ataque com arma), Disparar, Desengajar, Esconder ou Usar um Objeto. Somente uma criatura pode se beneficiar de um desses efeitos de cada vez. Enquanto se concentra neste efeito, seu deslocamento é 0, e só pode fazer ataques corpo-a-corpo contra criaturas dentro de 1,5 metros de alcance. Se você possui um deslocamento de voo, ou é mantido em voo por meios mágicos, pode pairar no mesmo lugar.

Além disso, quando uma criatura hostil inicia seu turno dentro da área, ou se move até lá pela primeira vez, deve fazer um teste de resistência ou será afetada durante o período. O deslocamento das criaturas afetadas é dividido pela metade, recebe uma penalidade de -2 na CA e testes de resistência de Destreza e não podem usar reações. No turno de uma criatura afetada, ele pode usar uma ação ou uma ação bônus, e não ambas. Independentemente das habilidades da criatura ou itens mágicos, não pode fazer mais do que um ataque corpo-a-corpo ou a distância durante seu turno.

Se a criatura tentar conjurar uma magia com um tempo de conjuração de 1 ação, role um d20. Em um 11 ou mais, a magia não entra em vigor até o próximo turno da criatura, e a criatura deve usar sua ação nesse turno para completar a magia. Se não puder, a magia é desperdiçada. Se uma criatura afetada por essa característica sair da área, o efeito termina no início do próximo turno.

Quando o seu solo termina, não poderá se mover ou agir até o final do próximo turno, uma vez que uma onda de exaustão incorre sobre você. Depois de usar essa característica, deve terminar um descanso longo antes que possa usá-la novamente.

COLÉGIO DAS CLAVES

Bardos do Colégio das Chaves acreditam que o desempenho pode manipular qualquer coisa, seja pessoa, magia ou mecanismos. Seu encanto sobrenatural permite que esses atrevidos artistas mergulhem em masmorras com armadilhas, assegurando que podem usar palavras e músicas para se protegerem e também a seus aliados. Esses bardos muitas vezes se tornam espões e infiltrados, uma vez que nenhum bloqueio resiste a seus encantos.

CARACTERÍSTICAS DO COLÉGIO DAS CLAVES

Nível do Bardo	Características
3º	Proficiência Bônus, Mudança de Clave, Timbre Iluminado
6º	Cifra Rítmica
14º	Nota-Clave Maestral

PROFICIÊNCIA BÔNUS

Quando você se junta ao Colégio das Chaves no 3º nível, ganha proficiência com as ferramentas dos ladrões, caso ainda não a possua.

MUDANÇA DE CLAVE

Também no 3º nível, você aprende a abrir fechaduras e desarmar armadilhas com estilo arrojado. Se tiver Especialização em uma de suas perícias de Carisma, pode usar essa perícia em vez de fazer um teste de Destreza com as suas ferramentas de ladrões.

TIMBRE ILUMINADO

No 3º nível, você pode colher uma variedade de informações de um mecanismo, em relação à sua composição, usando meramente verso e rima. Quando gastar pelo menos 1 minuto falando ou cantando para uma construção ou mecanismo inanimado, você pode gastar uma Inspiração de Bardo para aprender certas informações sobre suas capacidades em comparação com as suas. O Mestre lhe informa duas das seguintes características do mecanismo, de sua escolha:

- Propósito (bloqueio, armadilha, vigilância, etc.)
- Complexidade (singular, composto ou complexo)
- Natureza (mágica, mundana ou outra)
- Classe de dificuldade aproximada (fácil, difícil, quase impossível, etc.)
- Energias elementais presentes (se houver)
- Incorporar adicional qualidades mágicas (se houver)



CIFRA RITMICA

A partir do 6º nível, você aprende a controlar o alcance vocal e a ressonância da sua voz para compensar os mecanismos mágicos ou materiais dentro das magias de proteção e vigilância.

Quando utiliza sua ação para desarmar, dissipar e quando faz um teste de resistência para desviar de um glifo, bloqueio, armadilha ou proteção, ou como parte de uma magia de adivinhação para localizar ou descobrir sendo você o alvo, pode optar por gastar uma utilização de sua Inspiração de Bardo, rolando um dado de Inspiração de Bardo e adicionando o número obtido ao teste de habilidade ou teste de resistência. Você pode optar por usar essa característica depois de ver o resultado, mas antes que o Mestre determine se o teste de habilidade ou o teste de resistência foi bem-sucedido ou falhou, ou antes que a armadilha cause seus danos.

NOTA-CLAVE MAESTRAL

No 14º nível, você aprende a focar o tom e o ritmo da sua voz porque até suas medidas mais fortes projetadas para evitar que você falhe. Como ação, pode gastar uma utilização de sua Inspiração de Bardo para atingir uma frequência que suspende os bloqueios, armadilhas, proteções mágicas e mecanismos de aprimoramentos dentro de um raio de 9 metros de alcance. Depois de usar essa característica, role um dado de Inspiração de Bardo. O número de rodadas que esses impedimentos estão suspensos é igual ao resultado obtido.

Depois de usar essa característica, não pode usá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

COLÉGIO DO LUTO

Bards do Colégio do Luto se especializam em facilitar a transição da vida para a morte. Enquanto a maioria dos bardos derivam seu catálogo artístico em celebrar

a vida dos valentes, os bardos de luto criam uma porta de entrada para cavaleiros mortos, sacerdotes fiéis e sábios vizes que dedicaram suas vidas ao serviço, para cumprir as obrigações persistentes no Plano Material.

Enquanto alguns veem o romantismo da morte como macabro, este colégio passa séculos a observar ritos religiosos e compor ensinamentos de necromancia em prosa para entregar aos mortos para permanecerem o tempo suficiente para cumprir sua finalidade.

Seja madeira ou latão, corda ou tambor, esses bardos são versados em assuntos delicados e, muitas vezes, encontram trabalho em cortejos de mortos, como carregadores ou em outras ocasiões em que tato e gosto são equivalentes. Os bardos do luto improvisam suas melodias para mascarar os gritos e os lamentos dos entes queridos e, muitas vezes, transformar ocasiões severas em celebrações de lembrança. Seja qual for o método deles, o objetivo deles é sempre complementar a mudança de espíritos para a vida após a morte em exibições cerimoniais com arranjos de graça e estilo.

CARACTERÍSTICAS DO COLÉGIO DO LUTO

Nível do Bardo Características

3º	Glória do Luto, Nota de Pesar
6º	Lamentação do Portador
14º	Parada Medonha

GLÓRIA DO LUTO

Quando você se junta ao Colégio do Luto no 3º nível, aprende o truque *estabilizar*. Também ganha proficiência nas perícias Medicina e Religião.

NOTA DE PESAR

Também no 3º nível, quando uma criatura que possa ver dentro de 18 metros, incluindo você, causa dano a um alvo diferente de si próprio, você pode usar sua reação para gastar uma das suas utilizações de Inspiração de Bardo, rolando um dado de Inspiração de Bardo e adicionando o resultado obtido ao dano do ataque. A criatura também recupera pontos de vida iguais ao número obtido no dado.

LAMENTAÇÃO DO PORTADOR

No 6º nível, você aprende a magia *animar mortos*, que conta como uma magia de bardo para você, mas não conta contra para o número de magias conhecidas. Além disso, sempre que criar uma criatura morta-viva usando uma magia de necromancia, ganha os benefícios adicionais durante 1 minuto:

- A criatura ganha pontos de vida temporários iguais ao seu nível de bardo.
- A criatura adiciona o seu modificador Carisma aos seus testes de ataque e testes de danos.

PARADA MEDONHA

No 14º nível, você pode convocar uma progressão fantasmagórica dos espíritos do trovador ancestral. Você conduz um número de espectros trovadores iguais ao seu modificador de Carisma (mínimo de 1) que marcham em uma formação apertada atrás de você durante 1 minuto, cuja música acrescenta uma pausa a aqueles que lhe faria mal.

No início de cada um de seus turnos, cada criatura de sua escolha dentro de 18 metros deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria ou receber 1d4 de dano psíquico por cada trovador que tenha convocado e tem desvantagem em seu próximo ataque.

Depois de usar esta característica, não pode usá-la novamente até terminar um descanso longo.





BRUXO

QUALQUER UM PODE FAZER UM ACORDO COM UM demônio. Mas é preciso verdadeira coragem para fazer um pacto com uma criatura de caos ou procurar um gênio. Verdadeira coragem ou verdadeira loucura. Talvez um pouco de ambos.

– Cantwell Desacerto, bruxo

PATRONOS TRANSCENDENTAIS

Além dos Patronos Transcendentes oferecidos no Livro do Jogador e no Guia de Xanathar para Todas as Coisas, as seguintes opções estão disponíveis para feiticeiros no 1º nível: o Caos e o Gênio Nobre.

O CAOS

Você fez um pacto com uma criatura que se revela na loucura e possibilidade infinita dos planos caóticos. Seu patrono poderia ser um poderoso slaadi Senhor do Limbo, em constante mudança e agitando uma sopa de matéria e energia impermanentes. Seu patrono poderia ser um deus da loucura, como Cyric, ou um senhor demônio exilado nas profundezas de Pandemonium, um plano sombrio de túneis esculpidos por ventos uivantes. Seu patrono poderia ser um temível gigante ou uma valkyria celestial de Ysgard, um plano heróico de montanhas elevadas, batalhas infinitas e criatividade ilimitada.

Ao contrário dos demônios com suas palavras e contratos cuidadosamente elaborados, seu patrono não tem nada além de seus caprichos torcidos. Muitos guerreiros do caos encontram seus poderes para serem uma maldição cruel, mas aqueles que abraçam o caos sabem que a imprevisibilidade é sua maior fonte de força.

CARACTERÍSTICAS DO CAOS

Nível do Bruxo Características

1º	Lista de Magias Expandida, Nós Atados
6º	Queda Através do Caos
10º	Andarilho do Caos
14º	Vertigem Planar

LISTA DE MAGIAS EXPANDIDA

O Caos permite que você escolha uma lista expandida de magias quando aprende uma magia de bruxo. As seguintes magias são adicionadas à sua lista de magias de bruxo.

MAGIAS EXPANDIDA DO CAOS

Nível de Bruxo Magia

1º	raio de caos, leque cromático
2º	alterar, cegueira/surdez
3º	rogar maldição, piscar
4º	confusão, assassino fantasmagórico
5º	onda destrutiva, despistar

NÓS ATADOS

Quando você faz este pacto no 1º nível, descobre que os vínculos com o seu patrono são maiores do que parecem. Cada noite, os habitantes dos planos caóticos o visitam em seu sono para jogar truques cruéis, mas recompensam-no com as mais doces guloseimas. Quando terminar um descanso longo, role 1d6 para determinar os “presentes” concedidos a você. Quando rolar para um novo presente, ele substitui o antigo.

Seu patrono, às vezes, faz você se perfurar? Que coincidência. Eu faço o mesmo com meus servos.



PRESENTES DO PATRONO DO CAOS

d6	Travessura	Guloseima
1	Você acorda com os olhos muito embaçados. Você está cego além de 1,5 metros.	Você pode ver criaturas invisíveis e objetos em um alcance de 36 metros.
2	Você fala apenas em gritos, audíveis até 90 metros. Você tem desvantagem em testes de Destreza (Furtividade) mesmo que sua boca esteja aberta ou fechada.	Uma vez por descanso curto ou longo, você pode canalizar sua voz em expansão para conjurar ondas trovejante ao nível de seus espaços de magias de bruxo.
3	Você não pode mentir. Você tem desvantagem em testes de Carisma (Enganação).	As pessoas o acham confiável. Você ganha vantagem em testes de Carisma (Persuasão).
4	Você está preenchido com uma sede de sangue e age com abandono. Os ataques contra você são rolados com vantagem.	Suas aparências aleatórias e agressivas marcam sua instabilidade. Você tem vantagem nas jogadas de ataque.
5	Você encolheu! Você está pequeno, e sua base de deslocamento de caminhada agora é 6 metros.	Você tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) e pode fazer a ação Esconder como ação bônus.
6	Você adquire um desejo masoquista de infligir o ridículo e dor em si mesmo. Quando faz uma jogada de ataque, sempre erra seu alvo em um 1 ou 2, e se bate em vez disso.	Seus ataques causam um golpe crítico em um resultado de 19 ou 20.

QUEDA ATRAVÉS DO CAOS

A partir do 6º nível, você pode conjurar um portal para percorrer os planos do caos. Você pode conjurar a *porta dimensional* com essa característica sem gastar um espaço de magias ou componentes materiais. No entanto, os habitantes desse plano tentam dificultar o seu progresso. Quando usa sua ação para usar essa característica dessa forma, você declara seu destino pretendido e depois rola 1d4 para determinar como os habitantes do caos interferem.

Sempre que você conduz uma criatura de boa vontade, essa criatura sempre chega ao destino pretendido ileso.

Depois de usar essa característica, não pode usá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo. No 14º nível, no final do turno quando usar essa característica, pode rolar 1d6 e, no 6, recupera a utilização desta característica imediatamente.

INTERVENÇÃO CAÓTICA

d6	Efeito
1	Os chifres de guerra de Ysgard o chamam para a batalha, e você é obrigado a responder. Quando reaparecer no seu plano de origem, no final do seu próximo turno, você percebe ter envelhecido 7 dias e adquirido uma nova cicatriz como lembrança de suas conquistas.
2	Pequenos e desordenados girinos giram ao seu redor enquanto você flutua através de um limbo sem gravidade. Você reaparece sozinho 1d6 x 1,5 metros além do seu destino pretendido.
3	Os ventos rugem torrencialmente mexendo com seus sentidos, enquanto você atravessa os túneis torcidos de Pandemonium. Você recebe 2d4 de dano psíquico e chega a seu destino surdo pela quantidade de rodadas igual ao dano que recebeu.
4	Você chega ao seu destino ileso.
5	Habitantes em conluio com o seu patrono ajudam a sua a sua viagem através dos planos. Você ganha pontos de vida temporários iguais a 1d6 + seu nível de bruxo.
6	Seu patrono abençoa sua viagem pelo seu plano, e você adquire os efeitos da magia benção durante a próxima hora.

ANDARILHO DO CAOS

Seus sonhos são tão absurdos que eles deixariam a maioria das criaturas loucas, mas seus sentidos ficaram entorpecidos pela loucura. A partir do 10º nível, você ganha vantagem em testes de resistência contra amedrontar e testes de loucura, e sua forma física começa a refletir o caos em sua mente.

Porções de energia, resíduos planares de suas viagens através dos planos caóticos, se apegam ao seu corpo em formas e cores que mudam constantemente. Sempre que terminar um descanso curto ou longo, role 1d6 para determinar suas características caóticas atuais.

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FÂS E É DESTINADO A FÂS,
SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO
EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO
PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.

CARACTERÍSTICAS DO ANDARILHO DO CAOS

d6 Característica

- 1 Os chifres feitos de energia planar magenta crescem da sua cabeça. Se já possui chifres, a energia magenta envolve-se e se contorce como tendrículos atrás de você.
- 2 Braços maciços, musculosos e com garras feitas de energia planar, sobrepõem seus próprios braços e imitam atrás de seus movimentos.
- 3 Seus olhos se arqueiam ao dobro do tamanho, e suas pupilas se estreitam como as de um slaadi.
- 4 Asas brilhantes feitas de energia planar índigo brotam de suas costas, mas não lhe dão deslocamento de voo.
- 5 Você está aparentemente inalterado. No entanto, sempre que a sua sombra é moldada, ela reflete uma forma de demonio diferente, de um pequeno quasit até um bargura desajeitado, observando cada movimento.
- 6 Sempre que alguém olha para você, seu nariz parece se mover lentamente para o lado do seu rosto, mas retorna à sua posição normal quando pisca.

VERTIGEM PLANAR

No 14º nível, você pode desenhar a essência caótica do plano de seu patrono para lançar a si mesmo e todas as criaturas a menos de 9 metros de alcance ao ar. Cada criatura afetada deve fazer um teste de resistência de Inteligência. Em caso de falha, é arremessado ao ar 3 metros em uma direção aleatória e permanece suspenso no ar durante 1 minuto. Enquanto estiver suspenso, a criatura está incapacitada por vertigem sobrenatural. Você pode conceder vantagem sobre este teste de resistência para um número de criaturas de sua escolha, até seu modificador Carisma (mínimo de 1), incluindo você.

Em um sucesso, a criatura ganha um deslocamento de voo igual ao seu deslocamento de caminhada durante a duração.

d6 Característica

- 1 Norte
- 2 Sul
- 3 Oeste
- 4 Leste
- 5 Subindo ao Céu
- 6 Descendo para Terra

No final de cada um de seus turnos, uma criatura incapacitada dessa maneira repete esse teste de resistência. Em uma falha, a criatura é arremessada mais 3 metros em uma direção aleatória e permanece incapacitada. Em um sucesso, ganha um deslocamento de voo igual ao seu deslocamento de caminhada durante a duração e não está mais incapacitada.

Uma criatura incapacitada que se choque a uma superfície sólida sofre 2d6 de dano de concussão, e o efeito imediatamente se encerra, fazendo com que a mesma caia no chão.

O efeito termina para todas as criaturas após 1 minuto, quando cada criatura perde o deslocamento de voo obtido desta característica e cai no chão, a menos que já tenham um deslocamento de voo.

Depois de usar esta característica, não pode usá-la novamente até terminar um descanso longo.

O GÊNIO NOBRE

Seu pacto é aquele que foi feito por conselheiros lendários, filósofos e contadores de histórias das terras do deserto, conhecidos em toda a terra de Zakhara como sha'irs. Seu patrono é um gênio nobre, uma criatura cujo espírito é infundido com a essência primordial dos Planos Elementais. Essas criaturas são as mais raras e as mais poderosas de seu tipo. Eles visam alcançar a grandeza, o esplendor e a reverência de todos os seres.

Embora os gênios nobres não sejam deuses, sentem que merecem tal veneração de seus servos. Eles estão acostumados a riqueza e opulência e tratam sua indulgência insaciável como um direito a seu próprio poder e grandeza.

CARACTERÍSTICAS DO GÊNIO NOBRE

Nível do Bruxo Características

1º	Lista de Magias Expandida, Patronato Nobre, Vizir Gen
6º	Barganha de Poder
10º	Sintonia Elemental
14º	Forma de Gênio

LISTA DE MAGIAS EXPANDIDA

O Gênio nobre permite que você escolha uma lista expandida de magias quando aprende uma magia de bruxo. As seguintes magias são adicionadas à sua lista de magias de bruxo.

MAGIAS EXPANDIDA DO GÊNIO NOBRE

Nível de Bruxo Magia

1º	orbe cromática, escudo arcano
2º	esfera flamejante, abraço terrestre de Maximilian
3º	relâmpago, nevasca
4º	conjurar elementais menores, destruição elemental
5º	passo distante, âncora planar

PATRONATO NOBRE

No 1º nível, seu patrono lhe concede a habilidade de falar Primordial. Você também ganha vantagem em testes de Inteligência (Arcanismo) feitas para identificar portais para planos elementais e inscrições mágicas ou itens criados por outros sha'irs, seus patronos, ou outros gênios.

Além disso, você escolhe um dos quatro tipos de nobres gênios para ser seu patrono, como mostrado na tabela Patrono Gênio Nobre abaixo. Sua escolha determina várias das características da sua classe à medida que ganha níveis.

PATRONOS GÊNIO NOBRE

Tipo de Gênio Tipo de Dano

Dao (Terra)	Veneno
Djinni (Ar)	Eletricidade
Efreeti (Fogo)	Fogo
Marid (Água)	Gelo

Ooh, muito triste quando seu patrono pode ser derrotado por uma lâmpada...



VIZIR GEN

No 1º nível, seu patrono atribui um gênio menor, um gen, para acompanhá-lo durante suas viagens. O tipo de gen é dependente do tipo de gênio do seu patrono conforme definido na tabela Patrono Gênio Nobre.

Seu vizir não é obrigado a obedecer seus comandos, embora geralmente tente fazer o melhor que suas habilidades permitem, mas não participe de combate.

Você ganha o seguinte benefício de seu vizir gen.

Magia Atraente. Você pode enviar seu gen para encontrar e recuperar o conhecimento de uma magia adicional que não conheça. A magia deve ser de um nível que possa conjurar e pode ser de qualquer lista de magia de classe. Como uma ação bônus, você pode solicitar uma magia para que o seu gen possa recuperar e retornar em um número de rodadas iguais a 1d12 menos seu modificador Carisma (mínimo de 1).

Bem, não desvie o olho de seus dois servos. Realmente quer de volta as notas. Estou apenas emprestando, e sabe disso.

Não é bem certo que ele vê-lo dessa forma...
— EL

Como essa nota chegou aqui?

Quando o gen retorna, ele imediatamente lhe transmite o conhecimento da magia no início do seu turno, e você pode então conjurar normalmente, gastando um espaço de magia. Se não conjurar a magia dentro de duas rodadas após recebê-la, o conhecimento da magia desaparece e não pode usar essa característica novamente até terminar um descanso longo.

Você pode usar essa característica duas vezes entre descansos longos no 6º nível e três vezes entre descansos longos no 14º nível.

FAMILIAR GEN

Um bruxo que obtém o Pacto das Correntes no 3º nível pode escolher o seu gen como familiar. Veja o apêndice A para o bloco de estatísticas de cada tipo de gen.

BARGANHA DE PODER

No 6º nível, a familiaridade do seu vizir gen com outros seres, a magia que possuem, e seus desejos aceleram sua recuperação da magia que você solicita. Os dados para o seu recurso Magia Atraente se transformam em d10. No 14º nível, ele se transforma em um d8.

Além disso, você pode gastar um desses dados, para ganhar vantagem em um teste de Carisma (Intimidação ou Persuasão).

SINTONIA ELEMENTAL

No 10º nível, você se torna mais sintonizado com o domínio primordial do seu patrono. Você tem resistência ao tipo de dano definido pela tabela Patrono Gênio Nobre. Além disso, sempre que conjurar uma magia que causa danos do tipo definido pela tabela Patrono Gênio Nobre, adicione seu modificador de Carisma a esse dano (mínimo de 1).

FORMA DE GÊNIO

No 14º nível, você pode combinar a si mesmo com os traços do seu vizir gen e assumir a forma de um aspecto do seu gênio patrono.

Usando sua ação, você passa por uma transformação. Durante os próximos 1 minuto, você ganha os seguintes benefícios.

- Você ganha deslocamento de voo igual ao seu deslocamento de caminhada.
 - Você ganha resistência a danos cortantes, de concussão e perfurante causados por ataques não mágicos.
 - Você ganha vantagem para testes de resistência contra magias e efeitos mágicos.
 - Embora esta característica esteja ativa, o tipo de dano causado pela sua *rajada mística* é alterado e definido pela tabela do Patrono Gênio Nobre. Além disso, o dano causado por esta magia não pode ser reduzido pelas resistências ou imunidades do alvo.
- Depois de usar essa característica, você deve terminar um descanso longo antes de poder usá-la novamente.



Este material é destinado a fãs,
sua impressão ou reprodução não é permitida.
EXPRESSO NÃO PRESERVA O MATERIAL



CLÉRIGO

TIVE A SORTE DE TER EXPERIMENTADO MAIS NESTES poucos anos do que a maioria na sua vida inteira. Mesmo assim, nada pode substituir o sentimento de calor, graça, pureza e poder, todos os quais vem a mim cada vez que invoco Astrine para guiar minha mão.

— Alisa Tristane, sacerdotiza

DOMÍNIOS DIVINOS

Além dos Domínios Divinos oferecidos no Livro do Jogador e no Guia de Xanathar para Todas as Coisas, as seguintes opções estão disponíveis no 1º nível: o Domínio da Entropia e o Domínio da Sobrevivência.

DOMÍNIO DE ENTROPIA

Os hereses pregam o vazio do centro do universo que os deuses moribundos criaram para devorar o Trama. A energia necrótica que ele emite é chamada de “Entropia”: uma força potente que os clérigos podem aproveitar para se proteger da magia e aniquilar conjuradores arcanos. O deus acorrentado Tharizdun reivindica este domínio, enquanto que em Chessenta, uma esfera gigante de aniquilação é adorada como um aspecto da própria Entropia. Os cultistas que exercem esse poder são conhecidos por muitos nomes: taumatoclastas, entropomantes ou entropistas.

CARACTERÍSTICAS DO DOMÍNIO DA ENTROPIA

Nível de Clérigo	Característica
1º	Santificação do Corpo
2º	Perturbação Arcana
6º	Retaliação Entrópica
17º	Emissário da Entropia

MAGIAS DE DOMÍNIO

Você ganha magias de domínio nos níveis de clérigo listados na tabela de Magias do Domínio da Entropia. Veja a característica de classe Domínio Divino para ver como magias de domínio funcionam.

MAGIAS DO DOMÍNIO DA ENTROPIA

Nível de Clérigo	Magia
1º	detectar magia, infligir ferimentos
3º	repouso tranquilo, arma espiritual
5º	dissipar magia, proteção contra energia
7º	malogro, proteção contra a morte
9º	círculo de poder, consagrar

SANTIFICAÇÃO DO CORPO

Quando você escolhe esse domínio no 1º nível, realiza um ritual para ancorar sua alma no Plano Material. Você tem vantagem em testes de resistência contra a morte.

CANALIZAR DIVINDADE: PERTURBAÇÃO ARCANA

A partir do 2º nível, você pode usar sua Canalizar Divindade para interromper o fluxo de magia ao seu redor.

Como uma ação, você libera uma energia disruptiva que irradia em um raio de 4,5 metros. A aura dura até o final do seu próximo turno, e se move com você, centrada em si mesmo. Enquanto dentro da aura, qualquer criatura que tenta conjurar uma magia deve primeiro ter sucesso em um teste de resistência de Constituição. Se falharem no teste de resistência, sua magia será desperdiçada.

CANALIZAR DIVINDADE: RETALIAÇÃO ENTRÓPICA

No 6º nível, você pode usar sua Canalizar Divindade para drenar o poder mágico de um conjurador. Quando tiver sucesso em um teste de resistência contra uma magia usando Perturbação Arcana, você pode forçar o conjurador a fazer um teste de resistência contra o CD de resistência a magia. Em uma falha, o conjurador perde um espaço de magia adicional do mesmo nível. Se eles não tiver mais espaços desse nível, ele ganha um nível de exaustão.

CONJURAÇÃO PODEROSA

No 8º nível, você adiciona sua Sabedoria ao dano que aplica com qualquer truque.

EMISSÁRIO DA ENTROPIA

No 17º nível, você tem vantagem em testes de resistência contra magias. Além disso, quando tiver sucesso em um teste de resistência contra uma magia, você ganha 5 pontos de vida temporários para cada espaço da magia resistida.

DOMÍNIO DA SOBREVIVÊNCIA

Clérigos e xamãs de tribos primitivas que vivem em ambientes hostis e tem a missão de garantir a sobrevivência de suas tribos. Muitas vezes os deuses da sobrevivência têm em outros domínios reinos semelhantes, tais como a vida ou a natureza. Os adoradores que trabalham no domínio da sobrevivência, no entanto, são muito mais primitivos e brutais do que os seus homólogos.

Aparentemente, esses perdedores adoram uma grande esfera flutuante da morte. Eu respeito isso.



Bem, isso me deu calafrios. Não posso dizer que nunca gostaria de me separar com um desses.

EXPRESSAMENTE PROIBIDO EM TODAS AS COISAS ESTÃO PRESERVADOS E DESTROZADOS

Os deuses dos povos primitivos e não civilizados são mais propensos a abraçar este domínio: deus lagarto Semuanya e deusa orc Luthic são exemplos de divindades, de quem clérigos abraçam o domínio da Sobrevivência. Eles são mais propensos a permanecer em seus territórios, nutrir e proteger seus rebanhos, lutando ferozmente quando uma ameaça, se objetiva a invadir seus covis.

CARACTERÍSTICAS DO DOMÍNIO DA SOBREVIVÊNCIA

Nível de Clérigo	Característica
1º	Proficiência Bônus, Tenda dos Caídos
2º	Encorajar as Tropas, Empurrão aos Limites
6º	Conjuração Poderosa
17º	Proteção para Tribo

MAGIAS DE DOMÍNIO

Você ganha magias de domínio nos níveis de clérigo listados na tabela de Magias do Domínio da Sobrevivência. Veja a característica de classe Domínio Divino para ver como magias de domínio funcionam.

MAGIAS DO DOMÍNIO DA SOBREVIVÊNCIA

Nível de Clérigo	Magia
1º	<i>criar ou destruir água, vitalidade falsa</i>
3º	<i>localizar animais ou plantas, oração curativa</i>
5º	<i>medo, proteção contra energia</i>
7º	<i>proteção contra a morte, dominar besta</i>
9º	<i>cúpula antivida, restauração maior</i>

PROFICIÊNCIA BÔNUS

Quando você escolhe esse domínio no 1º nível, ganha proficiência nas perícias de Sobrevivência e Natureza. Seu bônus de proficiência é dobrado para qualquer testes que faça utilizando essas perícias.

TENDA DOS CAÍDOS

Também a partir de 1º nível, quando você conjurar o truque *estabilizar*, você pode fazer a seguinte alteração na magia: mudar o alcance de toque para 9 metros, e a criatura ganha 1 ponto de vida em vez de se tornar estável.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (um mínimo de uma vez). Você recupera todas as utilizações gastas quando terminar um descanso curto ou longo.

CANALIZAR DIVINDADE: ENCORAJAR AS TROPAS

Começando no 2º nível, você pode usar sua Canalizar Divindade para reforçar as habilidades de combate de seus aliados.

Como uma ação, você exibe seu símbolo sagrado e invoca os instintos de sobrevivência de sua divindade. Cada criatura aliada que possa vê-lo ganha vantagem em seu próximo ataque corpo-a-corpo ou à distância com arma antes do seu próximo turno. Se o ataque atinge, a criatura também recupera pontos de vida iguais ao seu nível de clérigo.

CANALIZAR DIVINDADE: EMPURRÃO AOS LIMITE

No 6º nível, você pode usar sua Canalizar Divindade para reforçar a determinação de seus aliados. Todas as criaturas aliadas dentro de 9 metros de alcance ganham pontos de vida temporários igual ao seu nível de clérigo.

CONJURAÇÃO PODEROSA

No 8º nível, você adiciona sua Sabedoria ao dano que aplica com qualquer truque.

PROTEÇÃO PARA TRIBO

A partir do 17º nível, você pode usar uma ação bônus, para tornar uma criatura aliada que possa vê-lo, imune a danos por um curto período de tempo. A criatura escolhida se torna imune a todos os danos até o início do seu próximo turno. Você recupera a utilização desta característica quando terminar um descanso longo.

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FÃS E É DESTINADO A FÃS,
SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO
EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO
PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.



Eu aprecio o gosto de um druida de tempos em tempos, se estiver na época.



Este conteúdo foi elaborado por fãs e é destinado a fãs. Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

DRUIDA

ESSA MAGIA DA NATUREZA É UMA COISA ESTRANHA.

Claro, druidas podem virar ursos, mas você sabia que eles podem arrancar os espíritos das árvores e mudar as estações?

- Bella Bristlekeg, notória moradora da cidade

CÍRCULOS DRUÍDICOS

Em adição aos Círculos Druídicos mostrados no *Livro do Jogador* e no *Guia de Xanathar para Todas as Coisas*, as seguintes opções estão disponíveis no 2º nível: o Círculo das Estações e o Círculo dos Senhores Espirituais.

CÍRCULO DAS ESTAÇÕES

Os druidas do Círculo das Estações aprendem desde o começo de sua jornada que todas as coisas são transitórias. Todas as coisas vivas devem morrer, e tudo que não vivem são desgastadas pelo vento e a chuva.

Como um druida das estações, você incorpora a mão invisível da natureza. Mesmo que seja a fome ou peste, enchente ou incêndio, você reverencia o ciclo natural do mundo de nascimento e destruição. Suas conexões com os ciclos naturais de vida e morte lhe permitem queimar os inimigos da natureza e renovar seus aliados.

CARACTERÍSTICAS DO CÍRCULO DAS ESTAÇÕES

Nível de Druida	Características
2º	Truque Bônus, Manto das Estações
6º	Cinzas da Vida
10º	Filho da Mudança
14º	Dualidade Natural

TRUQUE BÔNUS

A partir do 2º nível você aprende um truque adicional de druida à sua escolha.

MANTO DAS ESTAÇÕES

A partir do 2º nível você pode envolver seus amigos ou alvos sob o manto da natureza.

Como uma ação bônus, você pode gastar um uso da sua Forma Selvagem e escolher uma criatura que possa ver dentro de 18 metros que tenha pelo menos 1 ponto de vida. Essa criatura deve fazer um teste de resistência de Constituição; a criatura pode falhar no teste se desejar. Caso a criatura falhe no teste, escolha uma das opções seguintes que iniciará seu efeito no próximo turno da criatura e durará pelo menos um minuto enquanto você manter a concentração. Como ação bônus você pode incitar a natureza a se focar diretamente na criatura para um efeito maior.

Frio do Inverno Profundo. Gelo cobre a pele do alvo. Seu movimento é reduzido em 3 metros. Usando sua ação bônus, ela recebe 1d4 + seu modificador de Sabedoria de dano congelante.

Apodrecer. Uma criatura é afligida com pestilência e doença, levando-a a sofrer um nível de exaustão, e recupera apenas metade da quantidade normal de ponto de vida de cicatrização normal ou proveniente de magia. Usando sua ação bônus, você causa ainda dano necrótico igual ao seu modificador de Sabedoria (no mínimo 1 de dano).

Seara. A época da colheita ceifa os bens e prepara a terra para a renovação. Uma criatura sob o manto pode usar a ação bônus em seu turno para ser banhada em energia radiante, e ganhando também ponto de vida igual a 1d4 + seu modificador de Sabedoria.

Chama Selvagem. Como uma ação bônus, você provoca chamas que atingirem seu alvo, causando 1d6 de dano de fogo e levando o alvo a ficar incendiado. No começo de cada turno da criatura, ou até o manto acabar, ela recebe dano igual ao seu modificador de Sabedoria (no mínimo 1 de dano) e ilumina com luz plena uma área de 3 metros de raio, e luz fraca em um adicional de 3 metros a mais. O alvo ou uma criatura dentro de 1,5 metros pode usar uma ação para apagar as chamas, ou usar outro meio de extinguir o fogo (como se submergir na água).

CINZAS DA VIDA

No 6º nível, quando a criatura alvo do seu manto morrer, você pode usar sua reação para reivindicar um pouco de sua força vital final e instantaneamente usa-la para curar a si mesmo ou outra criatura dentro de 18 metros de você em um número de pontos de vida igual ao seu nível de druida.

FILHO DA MUDANÇA

No 10º nível, ao usar seu Manto das Estações, o manto aparece como um cubo de 3 metros de alcance em um ponto a sua escolha ao invés de uma só criatura. Enquanto mantém a concentração do manto, cada criatura que comece seu turno nessa área ou entre pela primeira vez, deve obter um sucesso em um teste de resistência de Constituição ou será afetada pela estação.

Adicionalmente, enquanto se concentra em seu manto, você ganha resistência ao dano do tipo da estação do efeito.

DUALIDADE NATURAL

A partir do 14º nível o alcance de suas magias aumentam em 6 metros e o poder do efeito e dano de cada estação dobra.

Adicionalmente, enquanto mantém a concentração em seu Manto das Estações, você pode conjurar uma magia que exige concentração ao mesmo tempo. Na primeira vez que você falhar em um teste de resistência para manter concentração, a magia falhará, porém o manto continuará ativo.

CÍRCULO DOS SENHORES ESPIRITUAIS

Eras atrás, sacerdotes na natureza com grande conexão com o reino espiritual acreditavam que o mundo era formado a partir de um grupo de espíritos elementais primordiais, cada um encarregado de proteger um dos principais elementos da criação. Esse grupo de druidas tribais desenvolveram um conjunto de práticas ritualísticas que lhes permitiram invocar tais espíritos, cuja essência hoje reside em cada rocha, árvore e suspiro de ar; controlando o fluxo e o refluxo da natureza, não só em suas terras natais, mas em todas as terras além. Essa ordem de sacerdotes são conhecidos como Senhores Espirituais.

Senhores Espirituais começam sua jornada com os ritos passados por aqueles antes deles, especificamente, o ritual para criar uma máscara de madeira de mesua. Tal máscara permite o Senhor Espiritual ser um hospedeiro para os espíritos elementais que caminham por esse mundo.

Assim como o Senhor Espiritual cresce em poder e aumenta sua sintonia com o mundo espiritual, sua máscara se transforma junto com ele, sendo alterada com novos entalhes, pinturas e marcas que simbolizam o elo entre o druida e os espíritos que carregam dentro de si.

CARACTERÍSTICAS DO CÍRCULO DOS SENHORES ESPIRITUAIS

Nível de Druida Características

2º	Elo Espiritual
6º	Receptáculo Aperfeiçoado
10º	Espíritos Vigilantes
14º	Hospedeiro Honrado

ELO ESPIRITUAL

Quando você escolhe esse círculo no 2º nível, escolha um espírito elemental para se ligar à sua máscara na tabela de Elo Espiritual abaixo e aprenda o truque relacionado ao receptáculo primário do espírito escolhido, cujo contará como um truque de druida para você, porém não adiciona no número de truques conhecidos. Você pode selecionar um espírito elemental adicional no 6º nível e mais outro no 10º nível.

Não apenas isso, você pode conjurar a magia *convocar familiar*, que possuirá características similares ao seu espírito elemental escolhido (pele brilhante, olhos flamejantes, uma cauda espinhosa, etc.). Uma vez que conjurar *convocar familiar* usando essa característica, não poderá conjura-la novamente até terminar um descanso longo.

Eu odeio espíritos da natureza. Eles são sempre tão poderosos, se exibindo por aí como se fôssemos nossa existência a eles. Por que você está me olhando assim, Sylgar?



Hehe, eu só consigo imaginar o porquê. Isso me faz pensar quantas vezes esse peixe já virou os olhos.

Você só pode ter uma máscara por vez, e uma que o elo é formado, você não poderá trocar o espírito elemental dentro da máscara. Caso a máscara seja perdida ou destruída, criar outra para seu espírito elemental levará 8 horas ininterruptas, que podem ser concluídas com um descanso longo.

ELO ESPIRITUAL

Tipo de Espírito	Receptáculo Primario	Receptáculo Aperfeiçoado	Tipo de Dano
Terra	Moldar terra	Pedra encantada	Veneno
Fogo	Controlar chamas	Criar fogueira	Fogo
Água	Moldar água	Picada congelante	Congelante
Ar	Lufada	Golpe trovejante	Relâmpago
Luz	Globos de luz	Chama sagrada	Radiante
Sombra	Ilusão menor	Toque arrepiante	Necrótico

RECEPTÁCULO APERFEIÇOADO

No 6º nível sua máscara canaliza os poderes destrutivos de seu espírito elemental. Você recebe o truque mostrado na coluna de Receptáculo Aperfeiçoado da tabela de Elo Espiritual.

Além disso, uma vez que sua conexão com o reino espiritual se fortalece o suficiente para hospedar um espírito elemental adicional, você pode alternar entre eles usando uma ação. Ao fazê-lo, você ganha os benefícios da máscara atual, e seu familiar também pode incorporar a nova aparência. Não importa quantos espíritos residem em sua máscara, você poderá somente invoca-los um por vez.

ESPÍRITOS VIGILANTES

A partir do 10º nível você adiciona seu modificador de Sabedoria para a rolagem de dano que vier do uso de um truque de druida. Além disso, cada vez que trocar para um espírito elemental diferente em sua máscara, você ganha resistência ao tipo de dano atribuído ao mesmo.

HOSPEDEIRO HONRADO

Ao 14º nível você se tornou um farol para os espíritos que desejam interagir com o mundo através de ti. Você ganha acesso a todos os espíritos elementais listados na tabela de Elo Espiritual, e pode alternar entre eles com uma ação bônus, e seus feitiços ignoram tanto resistência como imunidade para os respectivos tipos de dano.

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR F&S E É DESTINADO A F&S,
SUAS IMPRESSÕES E/OU VENDAS SÃO
EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO
PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.

Você ganha a seu poder por ser um elfo mais extravagante? Isso é patético. Eu obtenho o meu por ser incrível! Sylgar sempre me diz isso...



CONHECIMENTO SELVAGEM

Começando no 1º nível, você pode falar, entender e escrever Silvestre e ganha proficiência na perícia Natureza.

MÁGICA FEÉRICA

Seu elo com a natureza permite que você aprenda magias de Druida. Quando for permitido aprender ou trocar um truque ou magia de 1º nível ou mais alta, você pode escolher uma nova magia da lista de magias de druida ou de feiticeiro. Você deverá, contudo, obedecer todas as restrições para selecionar o feitiço, e se torna magia de feiticeiro para você.

ARMADURA DA NATUREZA

A partir do 6º nível, você pode usar uma ação bônus para que videiras espinhosas cubram sua pele. As videiras duram por 1 hora.

Enquanto essa característica estiver ativa, sua CA não pode ser inferior a 16, independentemente do tipo de armadura que vista, e criaturas que o atingirem em ataques corpo-acorpo tomarão dano perfurante igual à metade do seu nível de feiticeiro (mínimo de um). Este dano é tratado como mágico, superando as resistências e imunidades a danos não-mágicos.

Você precisa de um descanso curto ou longo antes de poder usar essa característica novamente.

ABRAÇO SILVESTRE

Quando você alcança o 10º nível, as criaturas feéricas não podem te encantar, amedrontar ou adormecê-lo; além disso, você fala, escreve e entende Druidico.

Adicionalmente, quando você conjurar uma magia de 1º nível ou maior, você pode usar 1 ponto de feitiçaria para tornar a si e qualquer equipamento que esteja em sua posse invisível até o fim do seu próximo turno. Essa invisibilidade acaba antes se atacar ou conjurar uma magia.

CAMPEÃO INDOMADO

No 18º nível, quando usar um truque ou magia que cause um dos seguintes tipos de dano, você pode trocar o tipo de dano por outro da mesma lista ao utilizar o mesmo número de pontos de feitiçaria do nível da magia: ácido, gelo, fogo, elétrico, veneno, ou trovejante. Mudar o tipo de dano de um truque custa 1 ponto de feitiçaria.

Adicionalmente, uma vez por turno, quando você conjurar uma magia de 1º nível ou maior, você poderá gastar todo seu deslocamento (no seu turno) e teleportar para um espaço desocupado a 4,5 metros que você possa ver.

FEITICEIRO

SE VOCÊ NÃO TEM CERTEZA DE COMO ENTENDER A MIM ou meus poderes, a resposta é mais simples do que imagina. A Natureza é minha natureza, claro.

— Aeracielle Vond, feiticeira feérica

ORIGEM DE FEITIÇARIA

Além das origens de feitiçarias oferecidas no *Livro do Jogador* e no *Guia do Xanathar para Todas as Coisas*, as opções seguintes estão disponíveis para feiticeiros no 1º nível: Magia Feérica.

MÁGICA FEÉRICA

Seus poderes inatos vêm da magia feérica que foi mistura ao seu sangue, ou de seus ancestrais. Muito comumente, os feiticeiros com esta origem podem rastrear sua ancestralidade até um lorde ou dama do Plano das Fadas. Outros feiticeiros feéricos são descendentes de bruxos que fizeram pactos com um arquifada. Os feiticeiros mais raros são aqueles que viajaram para a Agrestia das Fadas e conseguiram absorver a magia natural do plano por acaso.

CARACTERÍSTICA DA MÁGICA FEÉRICA

Nível de Feiticeiro	Características
1º	Conhecimento Selvagem, Magia Feérica
6º	Armadura da Natureza
14º	Abraço Silvestre
18º	Campeão Indomado

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR F&S E É DESTINADO A F&S, SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.



GUERREIRO

NÓS NÃO SOMOS TODOS APENAS ARMAS E ARMADURAS, você sabe. Alguns de nós têm outros talentos. Claro, que todos eles resultam em alguém se machucar muito, muito mesmo, mas há de se ter um pouco de variedade de vez em quando.

— Janus Sironan, cavaleiro comandante

ARQUÉTIPOS MARCIAIS

Além dos Arquétipos Marciais oferecidos no Livro do Jogador e no Guia de Xanathar para Todas as Coisas, as seguintes opções estão disponíveis para guerreiros no 3º nível: o Dragão e o Guardiã das Runas.

DRAGÃO

O objetivo principal de um soldado montado é esculpir um vão através das linhas inimigas, quebrando as fileiras de soldados de infantaria para que sua infantaria possa explorar. Dragões são combatentes de elite, selecionados entre as fileiras de soldados da cavalaria padrão por suas proezas em batalha e excepcional destreza montada. O seu treinamento especializado concentra-se tanto na aferição quanto na sobrevivência, como as táticas de unidades avançadas, criando guerreiros que são tão efetivos por conta própria quanto com o corpo principal de um exército.

A eficácia de um dragão vem perfeitamente tecer uma variedade de armas em táticas montadas, a fim de controlar o fluxo e refluxo do campo de batalha e deter qualquer recuo.

Embora as técnicas refinadas do dragão sejam tipicamente utilizadas pelos exércitos regimentados de seres humanos, elfos e anões, existem mesmo tribos de bárbaros e goblins montados em lobos que têm cultivado uma forma deste modelo com a sua lâmina favorecida ou machado.

CARACTERÍSTICAS DO DRAGÃO

Nível de Guerreiro	Característica
3º	Armas de Cavalaria, Combatente Versátil
7º	Quebrar Linha
10º	Manobras de Flanco
15º	Avanço Estratégico

ARMAS DE CAVALARIA: HASTE OU PUNHO

Emitido após a entrada para treinamento, sabres são a típica escolha de arma do dragão. Estas armas compartilham o comprimento e o peso de uma espada longa, com a curvatura de uma cimitarra, e são projetadas para ser leve o suficiente para uso em uma mão, e não para o combate com duas armas. Uma arma de cavalaria pode ser qualquer arma de uma mão que aplique dano de concussão, perfurante, ou cortante e não tenha as propriedades leve ou acuidade. Quando você escolhe este arquétipo do 3º nível, sua arma de cavalaria causa 1d8 dano, independentemente de seu dado de dano da arma.

Em mãos treinadas, o sabre é uma arma graciosa e mortal, mas mesmo um guerreiro experiente pode se encontrar desajeitado quando lida com o seu equilíbrio. Certas culturas, adotam dragões que se favorecem de machados de batalha ou cimitarras, mas é uma prática comum que as unidades estejam familiarizadas com as armas e táticas de seus homólogos.

CONTROLE ELEVADO

Enquanto a cavalaria tradicionalmente se refere a um soldado montado a cavalo, muitos exércitos cultivam qualquer animal que seja mais adequado ao propósito daquela região. Embora incomum, mas não inédito, camelos, elefantes ou mesmo répteis gigantes muitas vezes servem para tal propósito em tempos de guerra. Quando escolhe este arquétipo no 3º nível, você tem vantagens em testes de Sabedoria (Adestrar Animais) e Carisma (Persuasão) feitos para influenciar qualquer besta com a capacidade de ser usada como montaria.

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR Fãs E É VENDIDO SEM
SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO
EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO
PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.

Que tipo de nome é esse dragão? Você acha que escolher esse nome torna-o assustador? Hum... Xanathar, o dragão. Não. Isto não funciona. Mas provavelmente porque eu já sou perfeito.



E se colocarmos um desses dragões montado em um dragão? Tenho certeza que vai ser muito mais assustador que você, Bola-de-Olho.

COMBATENTE VERSÁTIL

No 3º nível, através de um rigoroso treinamento sua maestria com as armas de cavalaria fazem você mais efetivo com armaduras pesadas, mas ainda mais efetivo com armaduras médias e leves, permitindo uma maior liberdade para garantir uma vantagem tática em qualquer situação. Em troca da proteção da armadura pesada, montado ou não, você ganha manobrabilidade e precisão. Enquanto estiver usando armadura média, você adiciona o dobro do seu modificador de Força para as jogadas de dano com sua arma de cavalaria e seu deslocamento aumenta em 1,5 metros. Quando estiver montado, o deslocamento de sua montaria também aumenta em 1,5 metros.

Quando não estiver usando armadura, ou usando armadura leve, seu bônus de proficiência é dobrado para qualquer jogada de ataque que você realiza com sua arma de cavalaria, em adição aos benefícios de usar armadura média, e seu deslocamento aumentam em adicionais 1,5 metros, totalizando 3 metros. Quando estiver montado, o deslocamento de sua montaria também aumenta desta maneira.

Adicionalmente, quando você utiliza a ação de Ataque para atacar com uma arma de cavalaria, você pode usar uma ação bônus para atacar com uma arma de longo alcance de uma mão que você esteja carregando. Estar a 1,5 metros de uma criatura hostil, não impõe desvantagem neste ataque a distância.

ROMPEDOR DE LINHAS

No 7º nível, você aprende a identificar os pontos fracos nas linhas inimigas e pode apontar o caminho para seus aliados seguirem. Quando você usa a ação de Ataque, você pode abrir mão de um dos seus ataques para usar sua ação de Movimento para mover ao menos 6 metros em linha reta. Quando fizer isso, cada criatura no seu caminho precisa realizar um teste de resistência de Força com um CD igual a 8 + bônus de proficiência + modificador de Força. Em caso de falha, a criatura é empurrada 1,5 metros em uma direção a sua escolha e fica caída.

Criaturas tem desvantagem no teste de resistência se você estiver montado.

MANOBRAS DE FLANCO

No 10º nível, sua compreensão do campo de batalha permite que você sinta uma retirada e aja para contê-la. Quando você atinge uma criatura com um ataque de oportunidade, você pode se mover até metade do seu deslocamento imediatamente depois do ataque com a mesma reação. Este movimento não provoca ataques de oportunidade.

Começando no 18º nível, se você faz um ataque corpo-a-corpo contra uma criatura, a criatura não pode realizar ataques de oportunidade contra você pelo resto do seu turno.

AVANÇO ESTRATÉGICO

Começando no 15º nível, terreno difícil não custa movimento extra para você ou sua montaria. Você pode passar por plantas não-mágicas sem ter sua velocidade diminuída e sem tomar dano caso elas tenham espinhos ou perigo similar.

Enquanto viaja por uma hora ou mais enquanto estiver montado, você ganha os seguintes benefícios: Terreno difícil não diminui o tempo de viagem do seu grupo.

- Seu grupo não pode se perder exceto por meios mágicos.
- Mesmo quando você estiver engajado em outras atividades enquanto viaja (como forrageando, navegando ou rastreando), você permanece alerta ao perigo.
- Se você estiver viajando sozinho, ou com até nove outras criaturas montadas, você pode se mover furtivamente em ritmo normal.
- Quando estiver rastreando outras criaturas, você também descobre seus números exatos, seus tamanhos e quanto tempo atrás eles passaram pela área.

GUARDIÃO DAS RUNAS

O guardião das runas busca o poder mágico nos idiomas ancestrais, e com isso acelerar a velocidade de suas lâminas e fortificar suas armaduras imbuindo elas com o poder dessas runas.

CARACTERÍSTICAS DO GUARDIÃO DAS RUNAS

Nível de Guerreiro	Característica
3º	Mestre de Runas, Criação de Runas, Escriba Rúnica
7º	Olhos do Arcanista
10º	Cômputo do Sentinela
18º	Mestre das Runas



MESTRE DE RUNAS

Quando você escolhe este arquétipo no 3º nível, você aprende cinco runas mestre; Ild (fogo), Kalt (geada), Ond (espírito), Stein (pedra), e Vind (vento).

Enquanto esses nomes são conhecidos por você como a base para fortalecer seu equipamento, sua aplicação continua necessitando de estudo aplicado, tentativas constantes, e erros repetidos para evocar as propriedades únicas de cada variação de invocação.

CRIAÇÃO DE RUNAS

No 3º nível, você aprende melhorias que utilizam as runas mestres para aprimorar suas proezas marciais. Seus efeitos são baseados em como você as invoca, gerando propriedades defensivas para impedir que seus inimigos avancem ou desferindo golpes decisivos.

Ritual de Criação. Cada combinação rúnica precisa ser inscrita e habilitada no seu equipamento por pelo menos 8 horas, que podem ser feita durante um descanso longo. Cada peça de equipamento precisa estar no seu alcance durante o ritual, e na conclusão do mesmo, você impregna uma parte do seu ser nas runas, as fazendo brilharem com a sua essência espiritual.

O poder das runas se desfaz se você se afastar mais de 30 metros delas e não pode ser usado por ninguém mais além de você.

Reforço Rúnico. Você aprende três melhorias rúnicas de sua escolha, que são detalhadas abaixo em “Melhorias Rúnicas”. Cada melhoria é específica de sua runa mestre; se você aprende a melhoria Sokn da runa mestre Ild, você não ganha a habilidade de usar a melhoria Sokn com outra runa mestre a menos que você também aprenda esta combinação específica.

Uma vez que você ative uma de suas melhorias rúnicas, você precisa terminar um descanso curto ou longo antes de usá-la novamente.

Você aprende duas melhorias adicionais no 7º, 10º, 15º e no 18º nível. Cada vez que você aprende novas melhorias, você pode escolher substituir uma que você já conheça por uma nova.

Ativação da Melhoria. Durante seu turno, você pode ativar uma única melhoria rúnica focando no poder da runa. Você pode ativar uma destas melhorias no seu turno utilizando uma ação bônus para fortalecer seus ataques (Sokn), sua reação para reforçar suas defesas (Vard) ou aumentar uma outra habilidade (Hagr) com sua ação.

Ativar uma runa requer concentração, que dura um número de turnos igual ao seu bônus de concentração + modificador de Constituição (mínimo de 3). Enquanto você se concentra na runa, você pode conjurar magias mas não pode concentrar simultaneamente em uma runa e numa magia. Você ganha a habilidade de se concentrar em duas runas ao mesmo tempo no 10º nível.

Testes de Resistência. Algumas melhorias rúnicas necessitam que o alvo realize um teste de resistência para resistir aos efeitos. O CD do teste de resistência é calculado da seguinte forma:

$$\text{CD para resistência da Runa} = 8 + \text{bônus de proficiência} + \text{modificador de Constituição}$$

ESCRIBA RÚNICA

No 3º nível, você ganha proficiência nas perícias Arcana e Religião. Adicionalmente, você dobra o bônus de proficiência quando realiza testes de Inteligência que envolvam identificar escritas mágicas, como símbolos arcanos ou textos divinos.



OLHOS DO ARCANISTA

Começando no 7º nível, quando você passa pelo menos 1 minuto observando o fluxo da magia nas áreas próximas, você pode detectar padrões familiares no tecido da magia. O Mestre lhe diz a localização geral de escritos mágicos usados em um ritual dentro de 18 metros de alcance, se está ativo ou dormente, e você também sabe o tipo (arcano, divino ou outro) de qualquer texto que você sentir mas não o seu exato propósito ou poder. Você pode usar essa característica um número de vezes por dia igual ao seu bônus de proficiência.

CÔMPUTO DO SENTINELA

Começando no 10º nível, você pode liberar a energia de suas runas num efeito devastador gritando a palavra de comando Tal como uma ação (veja “Tal” abaixo em Melhorias Rúnicas). Escolha um efeito Tal para as runas que você tem ativa, e todas as melhorias ativas ficam dormente até você finalizar um descanso curto ou longo. Você ainda pode utilizar outras melhorias ainda não ativadas. Uma vez que você use essa característica, você precisa finalizar um descanso curto ou longo antes de poder usá-la novamente.

Começando no 15º nível, você pode usar essa característica duas vezes antes do descanso, mas somente uma vez por turno.

MESTRE DAS RUNAS

No 18º nível, você por ter três runas ativas e também não necessita mais manter concentração nas suas melhorias rúnicas.

MELHORIAS RÚNICAS

Abaixo estão as melhorias rúnicas para cada uma das cinco runas mestre. Nos idiomas ancestrais, a melhoria pode ser falada antes ou depois da runa mestre.

SOKN

Melhorias de Ataque

Você pode ativar uma runa com a melhoria Sokn como uma ação bônus. O poder da runa afeta somente a arma na qual ela está inscrita.

Ild. Uma vez por turno, quando você acertar uma criatura com um ataque armado, você incendeia o alvo. No começo de cada turno da criatura em chamas, ela recebe 1d4 de dano de fogo para cada vez que você o queimou, e ele pode realizar um teste de resistência de Constituição finalizando o efeito de todas as queimaduras com um sucesso. Alternativamente, a criatura queimada, ou uma criatura a até 1,5 metros dela, pode usar uma ação para realizar um teste de resistência de Sabedoria (Medicina) contra o CD de sua runa, finalizando o efeito de todas as queimaduras no caso de um sucesso.

Kalt. Quando você acerta uma criatura com um ataque armado, ela não pode realizar reações até o começo do seu próximo turno.

Ond. Uma vez por turno, quando você acertar uma criatura com um ataque armado, causa 1d4 de dano necrótico adicional, e recupera uma quantidade de Pontos de Vida igual ao dano causado.

Stein. Quando você acerta uma criatura Grande ou menor com um ataque armado, ele precisa realizar um teste de resistência de Força, ficando caído em caso de falha.

Vind. Quando uma criatura acerta você com um ataque corpo-a-corpo, você pode usar a sua reação para realizar um ataque armado corpo-a-corpo contra aquela criatura.

VARD

Melhorias de Defesa

Você pode ativar uma runa com a melhoria Vard como uma reação. O poder da runa pode ser usado somente quando estiver vestindo armadura ou empunhando um escudo com as inscrições.

Ild. Quando você é atingido por um ataque corpo-a-corpo, o atacante recebe dano de fogo igual ao seu bônus de proficiência.

Kalt. Quando você é atingido por um ataque corpo-a-corpo, o dano recebido é reduzido por uma quantidade igual ao seu bônus de proficiência.

Ond. Você recebe um bônus nos testes de resistência feitos para resistir ser amedrontado igual ao seu modificador de Constituição.

Stein. Você tem vantagem nos testes de resistência feitos para resistir ser movido contra a sua vontade.

Vind. Ataques a distância feitos contra você tem desvantagem, devido ao vento chicotear ao seu redor.

HAGR

Melhorias de Habilidade

Você pode ativar uma runa com a melhoria Hagr com uma ação. Esta runa precisa estar inscrita no seu corpo para ser ativada.

Ild. Você pode adicionar o seu modificador de Constituição nos seus testes de Força (Atletismo) e Destreza (Acrobacia).

Kalt. Você ignora terreno difícil e pode caminhar através de água parada ou com pouca agitação.

Ond. Quando você recebe cura de qualquer fonte, você também recebe pontos de vida temporários igual a 5 + seu bônus de proficiência.

Stein. Você tem vantagem nos testes de resistência contra a morte e de Constituição feitos para manter a concentração.

Vind. Seu deslocamento de caminhada aumenta por um número de metros igual a 1,5 vezes seu modificador de Constituição (mínimo de 1,5 metros).

TAL

Cômputo

Uma vez que você adquire Cômputo do Sentinela no 10º nível, você pode ativar uma runa com a palavra de comando Tal com uma ação. Esta runa se manifesta no ar quando ativada.

Ild. Cada criatura dentro de um raio de 1,5 metros precisa realizar um teste de resistência de Destreza, recebendo dano de fogo igual a 2d6 x o número de runas que você tem ativas numa falha, ou metade do dano em caso de sucesso.

Kalt. Uma erupção de frio mágico explode de você num raio igual a 3 metros x o número de runas que você tem ativas. Todas as criaturas de sua escolha na área atingida precisam ter sucesso num teste de resistência de Força, ficando Impedidos em caso de falha por um número de turnos igual ao número de runas ativas. No final de cada um de seus turnos, eles podem repetir o teste de resistência para se libertar.

Ond. Espíritos da vida rodopiam ao redor de você num raio de 1,5 metros. Todas as criaturas de sua escolha dentro do raio ganham pontos de vida iguais a 1d6 x o número de runas ativas que você tem no momento.

Stein. Você libera o seu poder rúnico em um arco na sua frente, criando um cone de terreno difícil conforme a terra recortada entra em erupção num raio de 1,5 metros x o número de runas que você tem ativas. Quando uma criatura entra nessa área pela primeira vez no turno, ou começa o turno na área, ele toma 2d4 de dano cortante.

Vind. Um ciclone furioso chicoteia com um vento forte envolta de você. Todas as criaturas em um raio de 3 metros precisam obter sucesso em um teste de resistência de Força ou recebem 1d10 de dano de concussão, são empurrados um número de metros igual a 1,5 x o número de runas ativas (mínimo de 1,5 metros), e ficam caídos. Em um sucesso, a criatura recebe metade do dano e não fica caída.

Estes guardiões das runas parecem pergaminhos
andantes de metal sobre pedaços de carne.
Parecem um pouco complicados demais, mas eu
suponho que essas criaturinhas passaram por
grandes desafios para adquirir esse poder.



Se você chegar a ver uma dessas runas em
ação, você mudará de ideia. Você realmente
é um pedaço de carne pomposo.





LADINO

SÓ PORQUE SOU BOM EM ABRIR FECHADURAS NÃO significa que eu não tenha fé. Existem deuses que apreciam os bons momentos, você sabe. E eles têm inimigos.

- Dala Meia-Pinta, arauto divino de Tumoral.

ARQUÉTIPOS DE LADINO

Além dos Arquétipos de Ladino oferecidos no *Livro do Jogador* e no *Guia de Xanathar para Todas as Coisas*, a seguinte opção está disponível para os Ladinos no 3º nível: o Arauto Divino.

ARAUTO DIVINO

Sua educação rigorosa fez de você um rápido e inabalável agente da retribuição divina. Você não existe simplesmente para servir aos sacerdotes de sua ordem, você possui um chamado e um propósito maior, para aliviar o mundo de falsos profetas e hereges.

CARACTERÍSTICAS DO ARAUTO DIVINO

Nível de Ladino Características

3º	Conjuração, Prenúncio da Fé, Devoto dos Dogmas
7º	Disfarce do Crente
15º	Bastão da Penitência
20º	Rituais Finais

CONJURAÇÃO

Quando alcança o 3º nível, você ganha a habilidade de conjurar magias. Vejo o capítulo 10 do *Livro do Jogador* para regras gerais de conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias do clérigo.

Truques. Você aprende três truques de sua escolha da lista de magias do clérigo. Você aprende outro truque de clérigo de sua escolha no 10º nível.

Espaços de Magia. A tabela Conjuração do Arauto Divino mostra quantos espaços de magia você possui para conjurar suas magias 1º nível ou maior. Para conjurar uma destas magias, você deve gastar um espaço de nível igual ao da magia ou maior. Você recupera todos os espaços de magia gastos quando termina um descanso longo.

Por exemplo, se você conhece a magia de 1º nível curar ferimentos e você possui um espaço de magia de 1º nível e um de 2º nível disponíveis, você pode conjurar curar ferimentos utilizando qualquer um dos dois espaços.

Magias Conhecidas de 1º nível e Superiores.

Você conhece três magias de clérigo de sua escolha.

A coluna Magias Conhecidas da tabela Conjuração do Arauto Divino mostra quando você aprende mais magias de clérigo de 1º nível e acima. A magia deve ser de um nível para o qual você possua espaços de magia disponíveis. Conjurar a magia não a remove de sua lista de magias conhecidas.

Sempre quando adquirir um nível nesta classe, você pode substituir uma das magias de clérigo que conheça por outra magia da lista de magias do clérigo de sua escolha. A nova magia deve ser de um nível para o qual você possua espaços de magia.

Habilidade de Conjuração. Sabedoria é sua habilidade de conjuração para suas magias de clérigo, já que você aprende suas magias através de dedicação aos estudos e memorização. Você usa sua Sabedoria sempre que uma magia de referir a sua habilidade de conjuração. Além disso, você utiliza seu modificador de Sabedoria para determinar a CD dos testes de resistência para as magias de clérigo que você conjura e quando realiza uma jogada de ataque com uma magia.

CD para suas magias = 8 + bônus de proficiência + modificador de Sabedoria

Modificador de ataque de magia = bônus de proficiência + modificador de Sabedoria

Ladinos sagrados? Deve ser difícil manter qualquer coisa valiosa nestes templos.



CONJURAÇÃO DO ARAUTO DIVINO

Nível de	Truques	Magias	Espaços de Magia por Nível			
Ladino	Conhecidos	Conhecidas	1°	2°	3°	4°
3°	3	3	2	-	-	-
4°	3	4	3	-	-	-
5°	3	4	3	-	-	-
6°	3	4	3	-	-	-
7°	3	5	4	2	-	-
8°	3	6	4	2	-	-
9°	3	6	4	2	-	-
10°	4	7	4	3	-	-
11°	4	8	4	3	-	-
12°	4	8	4	3	-	-
13°	4	9	4	3	2	-
14°	4	10	4	3	2	-
15°	4	10	4	3	2	-
16°	4	11	4	3	3	-
17°	4	11	4	3	3	-
18°	4	11	4	3	3	-
19°	4	12	4	3	3	-
20°	4	13	4	3	3	1

PRENÚNCIO DA FÉ

Começando no 3° nível, seu Ataque Furtivo causa dano radiante, ao invés de causar o mesmo tipo de dano causado pelo tipo de sua arma. Se você segue uma divindade maligna, o Ataque Furtivo causa dano necrótico, ao invés de radiante.

Adicionalmente, quando você atingir uma criatura com um ataque com arma durante seu turno, pode instigar dúvida em seu alvo, fazendo com que ele questione suas próprias convicções. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Sabedoria ou sofre desvantagem no próximo ataque que realizar durante 1 minuto. Você pode usar esta característica uma quantidade de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo 1). Você recupera todas as utilizações após um descanso longo.

DEVOTO DOS DOGMAS

No 3° nível, seus estudos têm dado a você um conhecimento amplo a respeito da religião e seu impacto na vida. Sempre quando você realizar um teste de Inteligência (História ou Religião) para relembrar informações a respeito de divindades e seus devotos, você é considerado proficiente nestas perícias e adiciona o dobro de seu bônus de proficiência ao teste, ao invés de seu bônus de proficiência normal.

DISFARCE DO CRENTE

Iniciando no 9° nível, o tempo que você passa entre os dedicados dá a você uma compreensão impecável a cerca de seus maneirismos, padrões de fala, e comportamento venerável, mesmo fora de sua afiliação religiosa.

Quando estiver posando como membro de uma organização religiosa, sua identidade é inquestionada pelas massas. Você tem vantagem no teste de Carisma (Enganação) que você realize contra uma criatura que esteja tentando desvendar seu disfarce para expô-lo.

Adicionalmente, você pode infundir ainda mais dúvida em seus alvos, causando desvantagem a eles ao contestarem sua postura. Uma vez que tenha usado esta característica, só poderá utilizá-la novamente após terminar um descanso curto ou longo.



BASTÃO DA PENITÊNCIA

No 13° nível, o fogo de sua fé torna-se difícil de extinguir. Quando você é reduzido a 0 pontos de vida e não morre imediatamente, você pode fazer um teste de resistência de Sabedoria CD 10. Se for bem sucedido, você pode imediatamente rolar seu Dado de Vida e recuperar uma quantidade de pontos de vida igual ao número obtido.

Após um teste de resistência bem sucedido, você não pode conjurar magias ou usar esta característica novamente até que termine um descanso longo.

RITUAIS FINAIS

No 17° nível, quando você atingir uma criatura que esteja abaixo do seu máximo de pontos de vida, você pode usar seu Ataque Furtivo nesta criatura, mesmo que esteja com desvantagem.

O dano aumenta em 1d6 se o alvo for um morto-vivo, corruptor ou celestial.

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FAN E NÃO É A FÉ, SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.



MAGO

CLARO, VOCÊ PODE SE ESPECIALIZAR EM UMA ESCOLA DE magia... Se você for um velhote. Ou você pode aprender a combinar as disciplinas para criar algo inteiramente novo. Nós não somos todos velhos barbudos. Somos espíões, somos caçadores, e estamos construindo o futuro.

- Violeta, A Impetuosa, aspirante a arquimaga.

TRADIÇÃO ARCANA

Além das Tradições Arcanas oferecidas no *Livro do Jogador* e no *Guia de Xanathar para Todas as Coisas*, as seguintes opções estão disponíveis para os magos no 2º nível: o Manipulador, o Caçador de Magos e a Escola de Reconstrução.

MANIPULADOR

Aqueles que pensam que encantamento e desorientação são ofícios do bardo e do bruxo nunca ouviram falar dos colégios arcanos especializados em magias de Manipulação. A tradição combina magias de encantamento e de ilusão, ao invés de se especializar em uma daquelas escolas.

Seguidores dessa tradição são conhecidos como Manipuladores e acreditam que uma mente brilhante supera uma personalidade cativante. Eles veem a magia como uma forma de persuadir, enganar, entreter e esconder, e acreditam que ludibriar a mente é o uso mais poderoso da magia. Manipuladores são espíões hábeis e sutis, equipados para se infiltrarem em qualquer organização ou complexo sem serem detectados ou com baixas mínimas.

Esses ingênuos que acreditam que o uso mais potente da magia é "ludibriar a mente", ainda não conheceram meu raio mortal.



CARACTERÍSTICAS DO MANIPULADOR

Nível de Mago Características

2º	Proficiência Bônus, Elucidação Erudita
6º	Magia Furtiva
10º	Emboscada Mental
11º	Magia Furtiva Aprimorada
14º	Mestre Enganador
17º	Magia Furtiva Aprimorada

PROFICIÊNCIA BÔNUS

Quando você escolhe essa escola no 2º nível, ganha proficiência com armaduras leves e também com uma perícia à sua escolha dentre as seguintes: Enganação, Persuasão ou Furtividade. Você também aprende um idioma à sua escolha.

ELUCIDAÇÃO ERUDITA

Quando você escolhe essa escola no 2º nível, influenciar ou resistir a outras pessoas passa a ser apenas mais um quebra-cabeça para você. Quando faz um teste de Carisma ou teste de resistência de Carisma, pode adicionar seu modificador de Inteligência ao resultado.

MAGIA FURTIVA

A partir do 6º nível, você sabe como atacar sutilmente com uma magia, explorando a distração de um oponente. Uma vez por turno, pode causar dano adicional igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de 1) a uma criatura que atinja com um ataque mágico oriundo de um truque de mago, se tiver vantagem na jogada de ataque.

Você não precisa de vantagem na jogada de ataque se outro inimigo do alvo estiver a até 1,5 metros do mesmo, se aquele inimigo não estiver incapacitado, e se você não tiver desvantagem na jogada de ataque ou se o seu alvo tiver feito um teste de resistência contra uma de suas magias de encantamento ou ilusão desde o início do seu último turno.

ESTE MATERIAL É ELABORADO POR FAN E DESMISTO FANS, SUA IMPRESSÃO E/OU CÓPIA NÃO SÃO EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS SÃO PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.



Sem magias malignas? Que tédio! Esses "reguladores" deveriam ficar só caçando uns aos outros até que sobrassem apenas os mais fortes. Essa seria a solução mais simples.



Ao invés de caça-lo, você quer fazer? Você tem medo da concorrência, Bola-de-Ólho?

CAÇADOR DE MAGOS

Algumas sociedades consideram a prática das artes mágicas como algo sagrado, além de muito perigosa para ser ensinada para qualquer um que não seja um dos poucos realmente merecedores. Para impedir que a trama seja contaminada por renegados, algumas instituições regularam o uso de magia em suas regiões. Aqueles que rastreavam e lidavam com conjuradores que quebravam essas regulações eram conhecidos como caçadores de magos.

Com o influxo de muitas novas criaturas e magias de além do Plano Material, os atuais caçadores de magos mudaram seu foco de reguladores para conservadores. Eles aspiram a caçar e eliminar ameaças mágicas e entidades extraplanares, jurando nunca permitir que magia corrompida e deturpada assole suas regiões.

Caçadores de magos podem ser encontrados em qualquer cenário. Eles fazem parte de muitos clãs tribais em Chult. Podem estar entre os membros da Sen Sithrian em Anchôromé, a Ordem de Alta Feitiçaria no cenário Lança do Dragão, ou dentre a Aliança Velada no cenário de Sol Negro.

A quantidade do dano adicional aumenta quando alcança certos níveis nessa classe: o dobro do seu modificador de Inteligência no 11º nível e o triplo do seu modificador de Inteligência no 17º nível.

EMBOSCADA MENTAL

A partir do 10º nível, se você estiver escondido de uma criatura quando conjurar uma magia de encantamento ou de ilusão que a afete, a criatura tem desvantagem em qualquer teste de resistência que ela faça contra a magia pela duração da mesma.

MESTRE ENGANADOR

Começando no 14º nível, você é imune à condição enfeitiçado.

Além disso, quando estiver se concentrando em uma magia de encantamento ou de ilusão que afete uma criatura e essa criatura morra ou fique inconsciente, você pode usar a sua reação para adotar uma segunda criatura como alvo da magia pelo tempo que restar de sua duração, até que perca a concentração ou até que fique incapacitado por quaisquer meios. Se a magia exige que o alvo faça um teste de resistência, o novo alvo deve realizar um teste de resistência antes que as condições da magia tenham efeito.

PRÁTICAS DOS CAÇADORES DE MAGOS

As preocupações dos caçadores de magos se alternam entre eliminar ameaças de entidades de outro mundo de suas terras natais e o seu propósito original de caçar magos malignos. Qualquer conjurador que tenha a intenção de abusar da trama mágica ou contaminá-la, ou praticar artes sombrias tais como magia de sangue e necromancia certamente atrairão a fúria dos membros da ordem.

CARACTERÍSTICAS DO CAÇADOR DE MAGOS

Nível de Mago	Características
2º	Investigador Arcano, Contra-Trama
6º	Armamento do Caçador
10º	Sanctum Arcano
11º	Olhos do Mestre

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR F&S E É DESTINADO A F&S,
SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO
EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO
PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.

INVESTIGADOR ARCANO

Quando você adota essa tradição no 2º nível, você ganha proficiência em armaduras leves e em uma arma simples corpo-a-corpo de sua escolha.

Você também ganha proficiência na perícia Percepção se você ainda não a tiver.

CONTRA-TRAMA

A partir do 2º nível, você pode prejudicar a efetividade do poder mágico de uma criatura quando a identifica como uma ameaça mágica. Você pode usar uma ação bônus para posicionar a contra-trama em uma criatura que possa ver a até 9 metros, com a duração de 1 minuto. Ela termina se a criatura morre, se você morre ou se ficar incapacitado.

Até que a contra-trama termine, as seguintes condições são aplicáveis:

- Você ganha um bônus para testes de resistência contra magias por uma criatura afetada pela contra-trama igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de 1).
- Você dobra o seu modificador de atributo para testes de Sabedoria (Sobrevivência) para rastrear a sua presa, bem como para testes de Inteligência para identificar ou se lembrar de informações sobre o seu alvo.
- O alcance dos truques e magias do seu alvo é reduzido em 3 metros ou reduzido para o alcance de toque, o que for maior.
- Os testes de resistência de Constituição do seu alvo para manter a concentração em uma magia são reduzidos pelo seu modificador de Inteligência (mínimo de 1).

Você pode usar essa característica duas vezes, recuperando todas as utilizações quando terminar um descanso curto ou longo.

ARMAMENTO DO CAÇADOR

No 6º nível, você pode criar um vínculo mágico com uma arma que tenha escolhido para combater conjuradores renegados e bestas de outros mundos. Escolha uma arma corpo-a-corpo no qual seja proficiente. Realizar o ritual de vínculo leva 1 hora, que pode ser feito durante um descanso curto. A arma deve estar ao seu alcance durante todo o ritual.

Você não pode ser desarmado dessa arma ao menos que você esteja incapacitado. Se ela estiver no mesmo plano de existência, você pode invoca-la como uma ação bônus no seu turno, levando-a a teleportar-se para a sua mão instantaneamente. Se você tentar criar um vínculo com outra arma, deve quebrar o vínculo com a primeira.

Enquanto o seu vínculo existir, você pode usar a sua habilidade de conjuração ao invés da sua Força para testes de ataque e dano de ataques corpo-a-corpo usando aquela arma.

A arma também se torna mágica, se ela já não for.

No 10º nível, sua efetividade com a arma melhora, já que ela ganha um bônus de +1 em testes de ataque e dano. Este bônus aumenta para +2 no 14º nível.

SANCTUM ARCANO

No 10º nível, você aprende a magia círculo mágico. Você sempre tem essa magia preparada e ela não conta no seu total de magias preparadas para o dia.

Você pode usar uma ação para conjurar a magia círculo mágico instantaneamente e com alcance "pessoal" sem gastar o espaço de uma magia.

Além disso, quando você acerta uma criatura afetada pela contra-trama, pode usar uma ação bônus para conjurar a magia dessa forma, centrada no seu alvo.

Uma vez que você conjure círculo mágico usando essa característica, não pode fazê-lo novamente até que termine um descanso curto ou longo, ainda que possa conjurar essa magia normalmente usando um espaço de magia disponível.

OLHOS DO MESTRE

No 14º nível, você está constantemente procurando distinguir o mágico do mundano. Sua proficiência é dobrada para testes de Inteligência (Arcanamismo) realizados para identificar magias persistentes, itens mágicos ou a presença de criaturas mágicas ou de outros mundos.





O que? Tem um retrato meu aqui! Hum... Turma da academia de 87. Olha esse cabelo!

RECONSTRUÇÃO APLICADA

A partir do 2º nível, você pode reverter a força destrutiva das suas magias de evocação, transformando o seu poder em energia curativa. Quando você conjura uma magia de evocação 1º nível ou superior que tenha uma única criatura como alvo, que tenha uma duração “instantâneo” e que não precise de concentração, a criatura alvo não sofre dano, e, pelo contrário, recupera um número de pontos de vida igual à metade do total de dano que seria causado.

Se a magia exige de você um teste de ataque ou que a criatura faça um teste de resistência, a criatura pode escolher ser atingida ou falhar o teste de resistência. A magia não aplica nenhuma condição de status.

Mortos vivos e constructos não podem recuperar pontos de vida dessa maneira.

REGENERAÇÃO PROLONGADA

A partir do 6º nível, quando você conjura uma magia de mago que regenere pontos de vida, criaturas vivas afetadas pela magia continuam a se regenerar pelas próximas 1d4 rodadas. A criatura recupera pontos de vida igual ao seu modificador de Inteligência no começo do turno dela, desde que tenha pelo menos 1 ponto de vida remanescente.

Além disso, enquanto uma criatura se regenera dessa maneira, é imune a doenças e veneno. Se a criatura estiver doente ou envenenada, quaisquer efeitos ficam suspensos pela duração da regeneração.

DESABROCHAR DA VIDA

A partir do 10º nível, você pode concentrar as energias curativas ao redor de bolsões dentro dos efeitos das suas magias de evocação. Quando você conjura magias de evocação que afetam outras criaturas que possa ver, escolha um número delas igual a 1 + o nível da magia para impor um efeito que usa o seu CD para resistir às suas magias. As criaturas escolhidas automaticamente tem sucesso nos seus testes de resistência e não levam nenhum dano da magia. Elas também recuperam pontos de vida igual à metade do dano que a magia causaria. Mortos vivos e constructos não podem recuperar pontos de vida dessa maneira.

CURA EXCEPCIONAL

A partir do 14º nível, você pode aumentar o poder das suas magias mais simples. Quando você conjura uma magia de mago de 5º nível ou menor que restaure pontos de vida, pode maximizar o poder curativo daquela magia.

Da primeira vez que você fizer isso, você não sofre nenhum efeito adverso. Se você usar essa característica novamente antes de terminar um descanso longo, você leva 1d12 de dano necrótico para cada nível da magia, imediatamente depois que o efeito curativo tenha ocorrido. Cada vez que você usar essa característica novamente antes de terminar um descanso longo, o dano necrótico por nível de magia aumenta em 1d12. Esse dano ignora resistência e imunidade.

Além disso, você escolhe quatro magias da lista de magias de clérigo para adicionar ao seu livro de magias, um para cada um dos seguintes níveis: 2º, 3º, 4º e 5º. Essas magias são magias de mago para você, mas outros magos não podem copiar magias de clérigo do seu livro de magias para os livros de magias deles.

ESCOLA DA RECONSTRUÇÃO

Você foca o seu estudo em manipular a magia de uma maneira que transforma o poder destrutivo da evocação arcana em mágica rejuvenescedora. Para outros, esse dom se manifesta a partir da fé, de um pedido a um patrono ou o apelo a uma divindade. Muitos colégios arcanos têm desbloqueado esses poderes regenerativos após incansáveis horas debruçando-se sobre textos sagrados e manuais alquímicos. Enquanto a maior parte dos magos encontra ocupação como encantadores talentosos, artilharia militar ou criadores de proteção mágica, os estudantes dessa escola podem aplicar a sua versatilidade a qualquer emprego em praticamente qualquer cenário, incluindo o de aventureiro.

CARACTERÍSTICAS DA ESCOLA DA RECONSTRUÇÃO

Nível de Mago	Características
2º	Criação Instruída, Reconstrução Aplicada
6º	Regeneração Prolongada
10º	Desabrochar da Vida
14º	Cura Excepcional

CRIAÇÃO INSTRUÍDA

Quando você escolhe essa escola no 2º nível, o ouro e o tempo que você precisa gastar para copiar uma magia da escola de evocação em seu livro de magias é reduzido à metade.

Além disso, você aprende dois truques e uma magia de 1º nível da lista de magias de clérigo e adiciona ao seu livro de magias. Essas magias são magias de mago para você, mas outros magos não podem copiar magias de clérigo do seu livro de magias para os livros de magias deles.



ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FÃS E É DESTINADO A FÃS. SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.

Reparação? Não posso fazer que sou familiarizado com esse conceito.



MONGE

LEVANDO SEUS INIMIGOS A ENTENDER SEU PONTO DE vista é uma grande vitória tanto quanto deixa-los com suas mandíbulas quebradas. Apesar disso em algumas vezes você precisa quebrar algumas mandíbulas para fazê-los enxergar as coisas na sua maneira.

— Terran Feldor, irmão da Casa do Deus Quebrado

TRADIÇÕES MONÁSTICAS

Além das Tradições Monásticas oferecidas no Livro do Jogador e no Guia de Xanathar para Todas as Coisas, as seguintes opções estão disponíveis para monges no 3º nível: o Estilo da Reparação e o Estilo da Empatia.

ESTILO DA REPARAÇÃO

Monges do Estilo da Reparação procuram absolver eles mesmos por suas transgressões passadas, pecados, e atuais indiscrições por desistir de suas posses e expiação através de um serviço pacífico e abnegado. Não procurando pelo Caminho de Furioso, eles acreditam que passando a acalmar e a controlar seu ardor, eles podem apoiar o bem-estar universal de todas as criaturas mortais. Esses monges procuram proteger o delicado equilíbrio atingido pela presença de panteões e atacam a maldade apenas para defender aqueles que não podem defender a si mesmo do grande mal que espreita dentro desse reino e além.

Temidos por aqueles possuidores de fartura, e louvados por aqueles em falta, esses monges são fáceis de ser encontrados por seus mantos sujos de argila e pés descalços. O sacrifício de Expição, não apenas em posses materiais, mas em carne, para encontrar seu caminho para o perdão, muitas vezes gravam ou entalham a marca dos deuses em suas peles como homenagem.

Como troca pela força de procurar a perfeita pureza em uma existência cheia de ambições e arrogância, os seguidores desse caminho se empenham para se abster da raiva, inveja e corrupção. Não tão ingênuos para acreditar que o trabalho dos deuses não requer contornar as ladeiras da tentação, e algumas vezes justificam os fins pelos seus meios, eles de boa vontade pagam o preço em carne pelas suas ações. Como parte de sua expiação, eles aprendem a encorajar os fracos e a negação ao vil de seu mundo para arrepender-se usando apenas uma pesada clava sem adornos que cada um se refere como sua penitência.

Para seguir este caminho, o acólito deve se cometer ao estilo de vida miserável, renunciando tudo o que ele foi antes da expiação.

CARACTERÍSTICAS DO CAMINHO DA REPARAÇÃO

Nível de Monge	Características
3º	Reparação, Penitência, Força de Fé
6º	Armamento da Reparação
11º	Trabalho dos Deuses
17º	Voz Iluminada

REPARAÇÃO

Quando você escolhe essa tradição ao 3º nível, você pode canalizar sua vitalidade para abastecer sua ira. Você tem uma reserva de Dados de Reparação, representados pelo número de d8 iguais ao seu nível de monge o qual você pode usar para capacitar suas características do Caminho da Reparação.

Você ganha todos os seus dados gastos quando você repara ao término de um descanso curto ou longo.

Reparação requer uma profunda meditação, e geralmente se corrigindo pela dor que você infligiu em outros ao infligir essa dor em você durante a meditação ou oração. Para reparar, role o Dado de Reparação que gastou e adicione-os juntamente. Você aplica dano de concussão, perfurante ou cortante a si mesmo igual ao total. Você aplica esse dano após recuperar pontos de vida de qualquer Dado de Vida que gastar ao final de cada descanso curto ou longo.



PENITÊNCIA

Também no 3º nível, você aprende um ritual de oração que cria uma ligação divina entre você e uma das armas mais primordiais da civilização, uma clava. Você realiza essas orações ao longo de 1 hora, o qual pode ser durante um descanso curto.

Durante esse ritual, você marca entalhes que representam suas reparações passadas, e cada vez que você fizer um descanso curto, você é forçado a considerar qualquer pecado adicional que tenha cometido e adicionar entalhes no cabo da clava para reparar. Enquanto sua penitência é paga, sua arma é ligada a você, conta como sua arma de monge, e você não pode ser desarmado de sua arma ao menos que esteja incapacitado.

FORÇA DE FÉ

Ao 3º nível, você aprende a focar sua raiva e atacar mais forte, entregando justiça com sua penitência ao custo de sua própria vitalidade.

Quando você acerta com um ataque desarmado ou uma clava, pode canalizar seu zelo através de seu Chi e gastar Dado de Reparação para adicionar um adicional de 2d8 de dano de força para cada um que gastar. Quando você usa essa característica, pode gastar 1 ponto de Chi e gastar um número de Dados de Reparação igual a metade de seu nível de monge ou menos.

ARMAMENTO DA REPARAÇÃO

Ao 6º nível, sua adesão rigorosa de uma vida simples lhe concedeu o favor dos deuses. Quando você segurar sua penitência em uma mão, e nada na outra, você recebe +1 de bônus para atacar e em rolagens de dano com sua penitência e ataques desarmados. Sua penitência e ataques desarmados contam como mágicos para o propósito de superar a resistência e imunidade a ataques e danos não mágicos. Enquanto você segurar essa arma, você recebe +1 de bônus na Classe de Armadura e em testes de resistência.

Esse bônus para atacar, dano, CA, e testes aumenta para +2 no 8º nível, +3 no 13º nível, e +4 no 18º nível.

Adicionalmente, quando você chegar no 6º nível, você perde 1 Dado de Reparação para cada item mágico permanente em sua posse, exceto a sua penitência, e perde 1 Dado de Reparação sempre que você adquirir um novo item mágico permanente. Você não pode recuperar esses Dados de Reparação quando repara até que não possua mais itens mágicos.

TRABALHO DOS DEUSES

No 11º nível, constante sofrimento fez você não ser um estranho a dor. Quando você é reduzido para 0 pontos de vida mas não está completamente morto, você pode usar sua reação para gastar um Dado de Reparação, role ele e recupere pontos de vida igual ao número mais o seu modificador de constituição. Você não pode usar essa característica novamente até você terminar um descanso curto ou um descanso longo. Ao 17º nível, você ganha uma utilização adicional dessa característica entre os turnos, e pode gastar qualquer número de Dados de Reparação para quando fizer.

VOZ ILUMINADA

Começando no 17º nível, seu tempo gasto em quieta meditação, oração ou servidão lhe garantiu uma sabedoria suprema. Sempre que você fizer um cheque de habilidade ou atributo que você não seja proficiente, você pode gastar 1 ponto de Chi para ganhar proficiência nesse cheque e use seu modificador de Sabedoria no lugar do modificador de atributo da habilidade.

Adicionalmente, quando estiver interagindo com qualquer criatura que você seja capaz de falar com ela, e ela possa lhe entender, você pode gastar um Dado de Reparação igual à metade de seu nível de monge ou menor e adicione o total ao resultado de qualquer cheque ou teste de resistência de Carisma, Inteligência ou Sabedoria.

Você não pode usar essa característica novamente até que você complete um descanso curto ou longo. Se você usar essa característica para enganar ou subornar, você não poderá usá-la novamente até terminar um descanso longo.

ESTILO DA EMPATIA

Monges do Estilo da Empatia seguem a tradição instilada com compaixão por todos os seres vivos. Enquanto seus treinamentos incluem prática marcial como uma forma de autodisciplina, seus ensinamentos também focam na arte da cura de uma rara forma, conhecimento e Empatia. Usando essas técnicas, eles aprendem a manipular o Chi para transferir doenças e dor de outros para eles mesmos. Alguns membros dessa tradição dedicam-se aos doentes e aos poucos beneficiados, enquanto outros encontram seu chamado lado a lado com soldados, reabilitando os caídos em batalha. Suas cicatrizes podem revelar ser de milhares de guerreiros, sem nunca mesmo ter sentido o frio do aço contra a própria carne.

Empatia? Emoção? Não conheço esses também.
Agora você apenas está inventando palavras!

Nós também possuímos palavras como honra e simpatia.
Talvez algum dia queira ver esses, Bola-de-Ólho.

CARACTERÍSTICAS DO CAMINHO DA EMPATIA

Nível de Monge	Características
3º	Chakra de Cura, Empatia
6º	Sentir Emoção, Vínculo Empático
11º	Aumento de Adrenalina
17º	Vínculo Empático Aperfeiçoado

CHACRA DE CURA

Quando você escolhe essa tradição no 3º nível, aprende a estender os vínculos de sua força interna através do foco e profunda concentração para recuperar de injúrias em um passo acelerado. Durante um descanso curto, quando você rolar um dado de vida para recuperar seus pontos de vida, você recupera o dobro do número rolado antes de adicionar o modificador de Constituição.

EMPATIA

Ao 3º nível, sua profunda compaixão lhe permite cuidar das feridas de outros ao custo de sua própria saúde. Em uma ação, você pode gastar 1 ponto de Chi para tocar uma criatura e curar um número de pontos de vida equivalente a 5 vezes seu nível de monge. Você recebe dano igual a essa quantia de pontos de vida curados. Essa característica não transfere qualquer outro efeito que possa acompanhar o dano, e esse dano não pode ser reduzido de forma alguma (exceto a característica Vínculo Empático Aperfeiçoado).

SENTIR EMOÇÃO

No 6º nível, você pode liberar os caminhos do chakra dentro de outras criaturas. Você aprende o truque *amizade*, e pode gastar 2 pontos de Chi para conjurar *acalmar emoções* ou *detectar pensamentos*.

VÍNCULO EMPÁTICO

No 6º nível, você pode criar um vínculo metafísico entre si mesmo e outra criatura ao fim de um descanso curto ou longo. Enquanto a criatura estiver dentro de 18 metros de alcance, possuirá resistência a todo tipo de dano. Além disso, cada vez que ela receber dano, você recebe a mesma quantia, e esse dano não pode ser reduzido de qualquer forma. Essa característica não transfere qualquer efeito que possa acompanhar esse dano. Se a criatura que estiver vinculada for reduzida para 0 pontos de vida mas não for instantaneamente morta, ela fica estabilizada e qualquer excesso de dano é recebido por você, e o vínculo é cortado. Você também pode terminar o vínculo em um turno seu com uma ação bônus.

AUMENTO DE ADRENALINA

No 11º nível, com uma ação bônus, você pode gastar 5 pontos de Chi para enviar um aumento de adrenalina para impulsionar seus aliados ao auge da performance. Até 5 criaturas dentro de 9 metros que você possa ver, ganham vantagem em seus próximos testes, rolagens de ataque ou testes de resistência de Constituição, Destreza ou Força, e ganham temporariamente pontos de vida igual ao seu nível de monge, previsto que a criatura possa te ver ou ouvir.



VÍNCULO EMPÁTICO APERFEIÇOADO

No 17º nível, você pode usar sua característica Vínculo Empático para criar 2 vínculos ao invés de 1, e você pode usar sua característica Empatia com uma ação para substituir alguns de seus pontos de vida se eles estiverem dentro de 9 metros. Adicionalmente, enquanto dois vínculos estiverem ativos, você recebe resistência a todo tipo de dano, incluindo dano vindo das suas características Empatia e Vínculo Empático. Se algum vínculo se perder, assim será essa resistência, e você não pode usar essa característica novamente até terminar um descanso longo. Você pode encerrar um ou os dois vínculos no seu turno com uma ação bônus.



PALADINO

NA VERDADE, ESTA É MINHA PRÓPRIA CONVICÇÃO QUE mantém vivo. É também a razão pela qual estou no controle agora, e você não está. Claro, há aqueles com um pouco mais de graça e indulgência em seus métodos, mas não podemos ser todos Isteval.

- Gilly, o Negro, paladino da predação.

JURAMENTOS SAGRADOS

Além dos Juramentos Sagrados oferecidos no *Livro do Jogador* e no *Guia de Xanathar para Todas as Coisas*, as seguintes opções estão disponíveis para os Paladinos no 3º nível: o Juramento da Predação e o Juramento da Providência.

JURAMENTO DA PREDACÃO

Paladinos que seguem o Juramento da Predação acreditam que o só pode se tornar perfeito através do controle total. Através de planejamento cuidadoso, subterfúgios e paciência inabalável, estes paladinos criam hierarquias consigo no topo, e executam seu poder com impunidade. Poucos paladinos podem resistir ao fascínio do poder incontrolável, e a maioria sucumbe às tentações da tirania. O exemplo mais claro destes iluminadores vem do cenário de campanha de Lança do Dragão, uma Ordem conhecida como Cavaleiros de Takhisiss.

Planejamento, paciência, seguidores! Agora há um anti-herói que você pode cultivar!



Wow. Quem está inventando coisas agora?

CARACTERÍSTICAS DO JURAMENTO DA PREDACÃO

Nível de Paladino	Características
3°	Proficiências Bônus, Canalizar Divindade
7°	Dominação Perfeita
15°	Mortalha da Iluminação
20°	Mão da Manipulação

DOGMAS DA PREDACÃO

Os dogmas do Juramento da Predação relembram seus adeptos que os caprichos de seus patronos estão acima de todos os outros juramentos e leis.

Cultivar o Rebanho. Não basta reunir uma congregação. Você deve prepará-los ao ponto de estarem prontos, zelosos para fazer o que for necessário com uma palavra.

Manter Supremacia. Você é a ordem em meio ao caos. Você jura não seguir outras regras além das disciplinas rígidas necessárias para manter a fé. Aqueles que se desviarem do plano, devem morrer.

Recompensa teus Seguidores. Não se envolva em crueldade desnecessária e trate bem aqueles que se submetem. Honra teus contratos, mas não hesitei roubar, assassinar ou enganar para completar tuas ordens.

Mundo de Ordem. Fornecer-lhe-ei onde faltar e subjugar-me-ei a causa. Assim como não opero com impunidade, criarei e mantereí uma rede de seguidores para precipitar nosso domínio inquestionável.

MAGIAS DO JURAMENTO DA PREDACÃO

Nível de Paladino	Magias
3°	comando, proteção contra o bem e mal
5°	cativar, passo sem pegadas
9°	padrão hipnótico, dificultar detecção
13°	compulsão, santuário particular de Mordeikainen
17°	dominar pessoa, círculo de teleporte

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FAN E DESTINADO A FÃS,
SUA IMPRESSÃO E/OU COPIA SÃO
EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO
PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.

PROFICIÊNCIAS BÔNUS

No 3° nível, você ganha proficiência com *ferramentas de ladrão* e escolhe uma entre as perícias Prestidigitação e Furtividade.

Além disso, se você já for proficiente nas perícias Enganação, Intimidação ou Persuasão, seu bônus de proficiência é dobrado para os testes envolvendo estas perícias.

CANALIZAR DIVINDADE

Quando você adquire esta opção no 3° nível, você ganha as duas seguintes opções de Canalizar Divindade.

Instintos Predatórios. Quando rolar sua iniciativa, você pode usar Canalizar Divindade para imbuir seus movimentos com sofrimento. Você adiciona seu modificador de Carisma em seus testes de iniciativa, tem vantagem em suas jogadas de ataque contra qualquer criatura que ainda não tenha chegado ao seu turno no combate, e causa 1d6 de dano necrótico adicional a esta criatura. Este dano aumenta para 2d6 no 7° nível, 3d6 no 11°, 4d6 no 15°, e 5d6 no 19° nível.

Sugestão Cruel. Como uma ação, você pode usar seu Canalizar Divindade para cativar magicamente outra criatura que esteja até 1,5 metros de alcance. Se o alvo puder vê-lo ou ouvi-lo, deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Sabedoria ou ficará enfeitiçado durante 1 minuto.

Você pode usar uma ação bônus para emitir comandos simples a criatura enfeitiçada se ela estiver a até 9 metros de alcance. Você decide a ação que a criatura deve tomar e para onde ela se moverá durante seu próximo turno. Quando emitir um comando, e ao final de cada um de seus turnos, a criatura deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Sabedoria ou executará suas instruções da melhor maneira possível em seu turno. O Mestre determina como o alvo deve se comportar.

Uma vez o efeito tenha terminado, ou a criatura tenha sido bem sucedida em seu teste de resistência inicial contra o efeito, não pode usar esta característica contra esta mesma criatura até que tenha terminado um descanso longo.

DOMINAÇÃO PERFEITA

Começando no 7° nível, quando você usar sua característica de Sugestão, pode escolher forçar a criatura a falhar em seu teste de resistência de o Nível de Desafio for igual ou inferior a um determinado limite, conforme mostrado abaixo. Quando a criatura faria um teste de resistência para interromper o efeito, ela o faz com desvantagem.

Uma criatura subjugada por sua dominação perfeita fica enfeitiçada durante 1 hora, ao invés de 1 minuto.

Começando no 15° nível, criaturas com ND 1/2 ou menor ficam enfeitiçadas indefinidamente até que o efeito seja interrompido. No 19° nível, o efeito da condição enfeitiçado por tempo indefinido se estende a criaturas de ND 1 ou inferior.

DOMINAÇÃO PERFEITA

Nível de Paladino	ND das Criaturas
7°	1/2 ou inferior
11°	1 ou inferior
15°	2 ou inferior
19°	3 ou inferior

MORTALHA DA ILUMINAÇÃO

A partir do 15° nível, você está sempre sob efeito da magia *passos sem pegadas*.

MÃO DA MANIPULAÇÃO

No 20° nível, você adquire a habilidade de executar seus planos mestres sem ser visto. Como uma ação, você pode se tornar um avatar da enganação e subterfúgios, ganhando os seguintes benefícios por 1 minuto.

- Você ganha os efeitos da magia *invisibilidade maior*.
- Uma vez por turno, enquanto tiver vantagem em sua jogada de ataque, causa 5d6 de dano necrótico adicional.
- Seus aliados têm vantagem nas jogadas de ataque corpo-a-corpo contra qualquer criatura hostil que esteja a até 1,5 metros de alcance. Seus ataques causam dano adicional igual ao seu modificador de Carisma (mínimo 1).
- Você e cada criatura de sua escolha que possa ver a até 9 metros de alcance ficam imunes à condição enfeitiçado.

Uma vez que você tenha usado esta característica, não pode usá-la novamente até terminar um descanso longo.





JURAMENTO DA PROVIDÊNCIA

Paladinos que prestam o Juramento da Providência acreditam ser a mão do destino, derrubando inimigos além da redenção. Eles acreditam em seus corações que algumas criaturas, na maioria aqueles que cometem atrocidades, estão destinados a morrer em batalha. Estes paladinos são executores. Seu juramento concede o poder de dobrar o destino a seu favor e enviar seus inimigos para seu destino final.

DOGMAS DA PROVIDÊNCIA

Os dogmas do Juramento da Providência estão escritos na pedra dos túmulos de paladinos que empreenderam por este caminho.

Abrace o Destino. Quando a má sorte surge em seu caminho, entenda que isso era para acontecer e procure a oportunidade que o destino está lhe dando dentro de sua perda.

Leve os Inimigos ao seu Destino. Aqueles que se tornam seus inimigos não pertencem a este mundo. Eles devem morrer por suas mãos.

Aceite O Que Não pode Mudar. O destino é uma força mais poderosa que os deuses. Aceite que existem situações nas quais você é impotente e se apodere daquilo que pode influenciar.

Força nos Números. Junto de seus aliados, você tem poder de influenciar o destino. O destino sorri para aqueles que aceitam isso.

MAGIAS DO JURAMENTO DA PROVIDÊNCIA

Nível de Paladino	Magias
3°	<i>auxílio divino, benção</i>
5°	<i>ajuda, augúrio</i>
9°	<i>clarividência, rogar maldição</i>
13°	<i>adivinhação, proteção contra a morte</i>
17°	<i>comunhão, conhecimento lendário</i>

CANALIZAR DIVINDADE

Quando você recebe esta opção no 3° nível, você adquire as duas seguintes opções de Canalizar Divindade.

Predestinação. Você pode usar o seu Canalizar Divindade para invocar o divino para sorrir sobre seus aliados. Quando uma criatura a até 3 metros de alcance que você possa ver realizar um teste de resistência, pode usar sua reação para conceder vantagem no teste, utilizando seu Canalizar

Divindade. Se o efeito permitir que a criatura sofra apenas metade do dano caso seja bem sucedido no teste de resistência, ela não sofre dano algum, e apenas metade do dano caso falhe no teste.

Beijo da Calamidade. Como uma ação, seu Canalizar Divindade pode ser usado para envolver seus inimigos com má sorte. Cada criatura não amistosa que você possa ver e ouvir a até 9 metros de alcance deve realizar um teste de resistência de Carisma, recebendo desvantagem em todos os testes de resistência por 1 minuto em caso de falha. Você deve estar consciente para que esta característica tenha efeito.

FAVORECER O IMPETUOSO

A partir do 7° nível, sua boa sorte guia sua mão. Uma vez por turno, quando você errar um ataque, você pode escolher acertar. Quando você usa esta característica, a criatura sofre dano radiante extra igual ao seu modificador de Carisma (mínimo 1). Você pode usar esta característica uma quantidade de vezes igual ao seu modificador de Carisma (no mínimo uma vez).

Você restaura todas as utilizações ao terminar um descanso longo.

DÁDIVA DA PREVISÃO

Começando no 15° nível, sua fé concede a você um vislumbre profético do futuro. Quando terminar um descanso curto ou longo, jogue um d20 e anote o número obtido. Você pode substituir qualquer jogada de ataque, teste de resistência ou teste de habilidade realizado por você ou por uma criatura que você possa ver pela sua rolagem profética. Você deve escolher fazê-lo antes do teste, e pode usar o teste desta maneira apenas uma vez.

Quando terminar um descanso curto ou longo, perde qualquer rolagem profética não utilizada.

MÃO DO DESTINO

No 20° nível, você se torna um agente do destino, influenciando fortemente o resultado dos eventos a sua volta. Por 1 minuto, uma luz fraca emana um brilho prateado a partir de você em um raio de 9 metros. Sempre que uma criatura inimiga iniciar seu turno dentro da área do brilho, ela tem desvantagem nas jogadas de ataque e testes de resistência, enquanto uma criatura aliada tem vantagem nas jogadas de ataque e testes de resistência. Quando o brilho desaparece, você recupera todas as utilizações de sua habilidade de Canalizar Divindade, Favorecer o Impetuoso e Dádiva da Previsão.

Uma vez que tenha usado esta habilidade, não pode usá-la novamente até que tenha terminado um descanso longo.



Patrulheiros urbanos! Todos os prós sem nenhum contra, como o cheiro do suor no ar livre. Aqueles que são meus empregados nesta cidade são bem tratados. Eu até mesmo permito que eles mantenham seus animais de estimação! Candidate-se agora mesmo!



Aquele cara me seguindo pelos becos há algumas horas atrás deve ser um destes caçadores.

PATRULHEIRO

MUDANÇAS NÃO ACONTECEM APENAS NAS REGIÕES selvagens. Acontecem em ruínas ancestrais, cavernas úmidas, e cidades lotadas. As torres são minhas montanhas, os becos são minha floresta, e a escória do crime minhas presas.

- Landon Capafrota, explorador de periferias

ARQUÉTIPOS DE PATRULHEIRO

Além dos Arquétipos de Patrulheiro oferecidos no Livro do Jogador e no Guia de Xanathar para Todas as Coisas, as seguintes opções estão disponíveis para os Patrulheiros no 3º nível: o Explorador de Periferias e o Viajante das Terras Ermas.

EXPLORADOR DE PERIFERIAS

Um Explorador de Periferias se sente em casa em lugares apertados, fazendo sua vida como caçador de recompensas urbano ou guiando equipes de buscas mágicas através de ruínas. Favelas escuras, cidades arruinadas, engasgadas com ervas daninhas e decoradas com restos desmoronados de comunidades outrora prósperas, torna-se ponto de reunião para inocentes desesperados – e para ladrões sorrateiros e bandidos que veem nos desamparados suas presas.

O Explorador de Periferias vive na linha entre as florestas naturais e a paisagem urbana, como vigilantes à luz da lua, ou afastando horrores não naturais que chegam sentados às terras mais sombrias e profundas.

CARACTERÍSTICAS DO EXPLORADOR DE PERIFERIAS

Nível de Patrulheiro	Características
3°	Magia do Explorador de Periferias, Ataque Escoriante
7°	Acima e Abaixo
15°	Manha das Ruas
20°	Proximidade

MAGIA DO EXPLORADOR DE PERIFERIAS

Começando no 3º nível, você aprende magias adicionais quando atinge certos níveis nesta classe, como mostrado na tabela Magias do Explorador de Periferias. As magias contam como magias de Patrulheiro para você, mas não contam no seu total de magias conhecidas de Patrulheiro.

MAGIAS DE EXPLORADOR DE PERIFERIAS

Nível de Patrulheiro	Magias
3°	encontrar familiar
5°	passo nebuloso
9°	idiomas
13°	cão fiel de Mordeikainen
17°	animar objetos

ATAQUE ESCORIANTE

No 3º nível, você ganha a habilidade de prejudicar seus inimigos com seus ataques. Sempre que você acertar uma criatura com um ataque com arma, você pode causar escoriações nos braços, pernas, peito ou cabeça do alvo. Quando fizer isso, a criatura sofre 1d4 de dano adicional do tipo da arma e você impõe um dos seguintes efeitos no alvo:

Cabeça. Desvantagem no próximo teste de resistência que realizar antes do final de seu próximo turno.

Braço. Desvantagem no próximo teste de Força ou jogada de ataque que realizar antes do final de seu próximo turno.

Perna. Sua capacidade de movimento é reduzida em 3 metros até o final de seu próximo turno.

Peito. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Força. Se falhar, você pode empurrá-lo 1,5 metros longe de você. Se ele atingir uma parede, ou qualquer outra estrutura devido ao empurrão, ele sofre 1d6 de dano concussivo adicional.

ACIMA E ABAIXO

No 7º nível, você pode identificar mais rapidamente rotas por dentro de uma cidade ou construções em ruínas, seja através dos esgotos abaixo ou nos telhados acima. Escalar e nadar não custa deslocamento adicional e você pode prender o fôlego por duas vezes mais tempo que o normal. Além disso, quando você realiza um salto com corrida, a distância que você alcança aumenta uma quantidade de metros igual ao seu modificador de Destreza X 0,5 metros.

MANHA DAS RUAS

No 11º nível, você desaparece entre a multidão sem hesitação. Enquanto estiver escondido, movendo-se através de uma multidão que não seja hostil a você, pode vestir um disfarce que já tenha sido preparado com antecedência e se tiver ao menos uma das mãos livre, e testes de Sabedoria (Intuição) contra este disfarce tem desvantagem.



OPÇÃO DE EXPLORADOR NATURAL EXPANDIDA

Devido ao fato de alguns patrulheiros, como o explorador de periferias, estarem mais adaptados a vida nas cidades, as opções de terreno da característica Explorador Natural devem ser expandidas para incluir ambientes urbanos. Qualquer patrulheiro pode adicionar ambientes urbanos como tipo de terreno favorito no 1°, 6°, ou 10° nível ao invés de selecionar uma das opções de terreno existentes no *Livro do Jogador*.

VIAJANTE DAS TERRAS ERMAS

Alguns mundos prosperam, com largas porções de terra cobertas de fauna e flora que podem ser tão belas quanto perigosas, enquanto outras terras, ou outros mundos, se tornam terras ermas desoladas devido a ocorrências cataclísmicas naturais ou manipuladas. Eventos apocalípticos transformam a terra em vazios arriscados, mais perigosos que qualquer monstro. Apenas as formas de vida mais duras sobrevivem, e mesmo elas muitas vezes são mutantes em reflexos hediondos de seus seres naturais.

O Mar do Limo na Athas de Sol Negro, a Terra das Lágrimas de Eberron, e as áreas afetadas pela Praga Mágica em Faerûn, são apenas alguns exemplos conhecidos.

Forjados no forno incandescente da sobrevivência apocalíptica estão os Viajantes das Terras ERMAS. Estes patrulheiros da ruína contam com perícias e conhecimentos que eles adquirem sobrevivendo às condições terríveis de seu mundo – e quase sempre, também ajudando outros a sobreviver.

CARACTERÍSTICAS DO VIAJANTE DAS TERRAS ERMAS

Nível de Patrulheiro	Características
3°	Magia do Viajante das Terras ERMAS, Guardião Vigilante
7°	Rastro de Problemas
15°	Socorro Compartilhado
20°	Segurança nos Números

MAGIA DO VIAJANTE DAS TERRAS ERMAS

A partir do 3° nível, você aprende magias adicionais conforme sobe níveis nesta classe, como mostrado na tabela Magias do Viajante das Terras ERMAS. As magias contam como suas magias de patrulheiro, mas não contam no seu total de magias conhecidas de patrulheiro.

MAGIAS DO VIAJANTE DAS TERRAS ERMAS

Nível de Patrulheiro	Magias
3°	<i>purificar alimentos</i>
5°	<i>ajuda</i>
9°	<i>palavra curativa em massa</i>
13°	<i>proteção contra a morte</i>
17°	<i>curar ferimentos em massa</i>

Adicionalmente, você pode realizar a ação Desengajar como uma ação bônus no seu turno. Quando fizer isso, poderá se mover através do espaço de qualquer criatura que possua tamanho Médio ou maior e ignora meia cobertura quando realizar um ataque contra outra criatura.

PROXIMIDADE

No 15° nível, você sempre recebe o benefício de meia cobertura quando duas ou mais criaturas estiverem a 1,5 metros de alcance. Como uma ação bônus enquanto estiver segurando um escudo, pode garantir este benefício a uma das criaturas adjacentes até o início do seu próximo turno ou até ela se afastar 3 metros ou mais de você.

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FÃS E É DESTINADO A FÃS,
SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO
EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO
PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.

GUARDIÃO VIGILANTE

No 3º nível, você se torna mais difícil de ser emboscado e não pode ser surpreendido enquanto estiver em seu terreno favorito. Se um membro de seu grupo estiver surpreso no início do combate, você tem vantagem na jogada de iniciativa.

Adicionalmente, você pode usar sua ação bônus para realizar um teste de Sabedoria (Percepção) ou Inteligência (Investigação) para perceber inimigos escondidos. Se você perceber uma criatura escondida, você pode imediatamente mover-se até metade do seu deslocamento e realizar um ataque adicional com arma contra o alvo, como parte da mesma ação bônus. Quando fizer isso, você tem vantagem no ataque e causa 2d8 de dano adicional caso acerte.

RASTRO DE PROBLEMAS

Começando no 7º nível, você tem um bônus de +5 em seus valores passivos de Sabedoria (Percepção) e Inteligência (Investigação). Você ganha este benefício mesmo enquanto estiver viajando com seu deslocamento normal, ao invés de deslocamento reduzido, enquanto você estiver em seu terreno favorito.

Adicionalmente, você pode usar sua característica Consciência Primitiva para focar seus sentidos em distúrbios não naturais nas proximidades. Durante 1 minuto para cada nível de espaço de magia que você gastar para utilizar a habilidade, pode adivinhar os tipos de armadilhas em uma distância de até 18 metros, aprendendo sobre seus gatilhos de ativação e o tipo de dano causado por elas. Quando fizer isso, você também adquire resistência ao dano das armadilhas descobertas por si mesmo desta maneira até terminar um descanso curto ou longo.

SOCORRO COMPARTILHADO

No 11º nível, quando você conjurar uma magia de patrulheiro que recupere pontos de vida de outra criatura, considere todos os dados rolados para determinar a quantidade de pontos de vida recuperada como se tivesse rolado seus valores máximos, e você recupera uma quantidade de pontos de vida igual a este valor mais seu modificador de Sabedoria.

No 15º nível, você pode escolher uma criatura adicional dentro do alcance da magia, para recuperar esta quantidade de pontos de vida.

Uma vez que você tenha usado esta característica, não pode utilizá-la novamente até que tenha terminado um descanso longo.

SEGURANÇA NOS NÚMEROS

No 15º nível, você ganha a habilidade de utilizar o ímpeto de um inimigo contra ele. Quando uma criatura a até 9 metros causar dano a outra criatura que não seja você, pode utilizar sua ação bônus para conceder resistência ao dano a criatura alvo do ataque e pode realizar um ataque especial com arma como parte da mesma reação. Você tem vantagem na jogada de ataque, e se acertar, o alvo tem desvantagem em sua próxima jogada de ataque até o final do seu turno. Você pode usar esta característica uma quantidade de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo 1). Você recupera todas as utilizações gastas ao terminar um descanso longo.

Sou totalmente a favor de eventos cataclísmicos, mas porquê você iria querer ficar por perto e explorar depois disso? Quando a Praga Mágica nos atingiu, eu apenas me escondi em Porto Caveira e reconstruí pacientemente minha guilda. Ter tão pouca paciência deve ser um incômodo.



Quer ver paciência? Tente ler suas próprias notas. Você sabe mesmo como colocar o dor em ditador.



ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR F&S E É DESTINADO A F&S,
SUA IMPRESSÃO E/OU USO SÃO
EXPRESSAMENTE PROIBIDOS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO
PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.



NOVOS ANTECEDENTES

O LIVRO DO JOGADOR OFERECE UMA VARIEDADE de antecedentes que podem ser universalmente encontrados em vários contos de fantasia heroica e em praticamente qualquer campanha de D&D. Porém, todo o dia pessoas estranhas passam por Porto Caveira. O Xanathar conhece muitos aventureiros de origem incomum, e tomou o cuidado de anotar os seus estilos e traços únicos. Esse capítulo oferece antecedentes adicionais, que podem ser aplicados para qualquer personagem e adaptado tanto para uma cenário já existente ou um cenário próprio.

Os antecedentes apresentados aqui sugerem traços de personalidades para cada registro da mesma maneira que oferecem proficiências, idiomas, e traços particulares adicionais. Podem ser adaptados facilmente para as opções de criação de personagens fornecidos no *Guia Xanathar para Todas as Coisas*.

MORTO

Você morreu e voltou a vida. Essa experiência te transformou e definiu a pessoa que você é hoje. As características da sua morte são escolhidas por você, mas as seguintes perguntas e sugestões vão ajudar a determinar sua estranha história pessoal.

Como você morreu? Provavelmente não foi de velhice. Magias como reviver os mortos podem trazer alguém já morreu, antes da velhice, mas depois de morrer devido a idade avançada não existe quase nenhuma magia que possa trazer uma pessoa de volta a vida. Foi em combate? Um acidente? Uma doença?

Por quanto tempo você permaneceu morto? Magias como ressurreição verdadeira permitem que um personagem retorne da morte mesmo depois de uns 200 anos. Como o mundo mudou politicamente, tecnologicamente e culturalmente depois da sua morte? O que resta da sua família, amigos e vida pessoal?

Como foi sua vida após a morte? Você passou o tempo nas glórias da batalha eterna em Ysgard? Você estava aproveitando o paraíso dos Campos Elisios? Você estava sendo torturado nos Nove Infernos ou no Abismo? Se lembra de alguma coisa desse período?

Talvez você não completou a passagem, e viveu como um morto-vivo, um fantasma ou um vampiro. Porque você virou tal criatura? Quais foram os atos que você cometeu dos quais se arrepende? Você ainda pensa em você como um monstro?

Finalmente alguém o trouxe de volta. Quem foi, e por quê? Talvez tenha sido para enfrentar um velho inimigo. Talvez fosse alguém que o amava e procurou por muito tempo sacrificando muito para reviver você. Talvez você tenha sido trazido de volta por causa de um segredo que só você sabia. Como essa pessoa o trouxe de volta a vida? Foi com magia? Que tal uma magia como reencarnação, que pode trazer o seu espírito de volta no corpo de uma raça diferente de humanoide? Ou talvez fosse outro tipo de magia que contém um segredo mais sinistro.

Proficiência em Perícias: História, Intimidação
Idiomas: Dois a sua escolha

Equipamentos: 15 metros de corda, um pouco de terra da sua cova dentro de um frasco sagrado, um conjunto de roupas comuns, duas moedas raras com as quais você foi enterrado, e uma algibeira contendo 5 po.

CARACTERÍSTICA: FALA ESPIRITUAL

Você pode se conectar com as almas dos mortos, graças ao longo tempo que passou morto. Você pode gastar um dia do seu tempo livre se comunicando com almas e fazendo perguntas para conseguir alguma informação. A qualidade e especificidades da informação que você obtém dependem do Mestre.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Você vivenciou algo que poucos seres vivos ainda experimentarão. Você pode ser do tipo que abraça uma segunda chance e ama a vida, aproveitando cada oportunidade não deixando que nada fique no seu caminho. Ou você pode ser calado e pensativo, planejando sua vingança por sua morte ou sentindo saudades do plano celestial que deixou para trás. As pessoas que morreram frequentemente vivem em um desses extremos, experimentando a vida ao máximo ou se tornando obcecados em um único objetivo que dê um novo significado a sua vida.

ESTE MATERIAL É PROTEGIDO POR DEREITOS AUTORAIS E É FÁCIL, SUA IMPRESSÃO E O USO DE SEUS CONTEÚDOS SÃO EXPRESSAMENTE PROIBIDOS. OS DIREITOS DE AUTORIA SÃO PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.

d8 Traços de Personalidades

- 1 Quando confrontado com uma nova experiência, a palavra "não" não está no meu vocabulário.
- 2 Eu sempre tenho a risada mais alta do cômodo.
- 3 Quando eu quero alguma coisa, eu sou sempre simples e direto no meu pedido.
- 4 A história da minha morte, como todas as minhas histórias, é muito exagerada.
- 5 Aqueles que perguntam sobre a minha morte aprendem rápido que não devem perguntar novamente.
- 6 Eu trato a maioria das pessoas como idiotas. Eles não sabem o que eu sei.
- 7 Se eu não quero fazer algo, eu simplesmente não faço.
- 8 Eu não me empolgo facilmente.

Eu não preciso morrer para falar com espíritos, ou até mesmo com os mortos, para falar a verdade. A menos que seja o que eu comi mais cedo. Eu nunca consegui entender todo aquele balbúcio.



d6 Ideais

- 1 **Liberdade.** A vida é muito curta então viva como você quiser (Caótico).
- 2 **Desespero.** Nada nessa vida vale a pena celebrar e a morte é o destino que todos merecemos (Mal).
- 3 **Vingança.** Eu vou encontrar e punir aquilo que me matou (Neutro).
- 4 **Caridade.** Eu quero impedir outros venham a morrer antes do seu tempo (Bom).
- 5 **Misericórdia.** Eu recebi uma segunda chance e outros deveriam ter a mesma oportunidade. (Boa).
- 6 **Trabalho.** A vida é curta, então eu devo continuar trabalhando para deixar a minha marca (Leal).

d6 Vínculos

- 1 Eu tenho muito medo daquilo que me matou.
- 2 As cicatrizes do meu ferimento mortal ainda estão em meu corpo.
- 3 Minha vingança é mais importante que qualquer outra tarefa.
- 4 Eu espero nunca retornar para o meu túmulo.
- 5 Eu desejo trazer de volta alguém que morreu ao meu lado.
- 6 Qualquer menção a minha cidade natal me lembra da minha vida anterior.

d6 Defeitos

- 1 Morte não é um problema para mim. Eu morri e voltei. As pessoas deveriam parar de reclamar.
- 2 Eu não escuto protestos antes de eu fazer algo imprudente.
- 3 Eu prefiro ficar louco a resolver um problema me deixando com raiva.
- 4 Eu prefiro trapacear, mentir, e roubar do que ser honesto porque nada disso importa.
- 5 Tudo era melhor quando eu estava morto.
- 6 Eu acredito que sou melhor que todos que não morreram e voltaram de volta a vida.

HEREGE

Você acredita em uma doutrina fora da lei de acordo com sua fé, ensinado a você em segredo por outros hereges. Talvez seus superiores tenham excomungado você de seu templo, ou o dogma proibido tenha respondido perguntas que você nunca procurou. Seja qual for a sua origem, você é agora evitado pelos fiéis, ou pior, caçado.

Proficiência em Perícias: Enganação, Religião

Idiomas: Dois a sua escolha

Equipamentos: Um símbolo sagrado (sutilmente modificado para representar sua própria crença herética), um livro de oração ou roda de oração, vestimentas, uma garrafa de tinta invisível, uma pena, um conjunto de roupas comuns e uma algibeira contendo 10 po.

CRENÇA HEREGE

Existem Centenas de seitas proibidas nos Reinos Esquecidos ou outros cenários. Escolha uma crença que o defina como um herege ou role na tabela abaixo.

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FÂS E É DESTINADO A FÂS,
SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO
EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO
PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.

Os hereges de Xan estão na minha cola de novo com certeza. Alguma coisa tem —

Outra por pouco. Você precisa ser mais cuidadoso, jovem aprendiz — EL

Sim, isso foi... Espere. Tudo bem, quem é você?

d8 Crenças

- 1 **Lua Negra.** Uma doutrina que atribui Selûne e Shar como dois aspectos da mesma divindade.
- 2 **Criadores de Destino.** Tymorenses que acreditam que mortais podem influenciar e controlar a sorte.
- 3 **Trindade.** A crença de que Tyr, Helm e Torm são todos os mesmo deus.
- 4 **O Abandonado.** Uma conspiração em que Savras e Leira conceberam e abandonaram um filho.
- 5 **Sol de Três Faces.** O sol é uma divindade tripla, com aspectos divinos do amanhecer, meio-dia e anoitecer.
- 6 **Sufrimento Compartilhado.** Ilmatari o flagelo diz que todos os mortais devem compartilhar o sofrimento de seus deuses.
- 7 **Entropia.** A Crença de que deuses moribundos enviaram uma esfera divina de aniquilação a Toril para matar os magos.
- 8 **Moeda de Harlot.** A Crença de que Waukeen vendeu sua divindade a Graz'zt e ele recebe suas orações.

CARACTERÍSTICA: CONTATOS HEREGES

Você sabe onde encontrar hereges em assentamentos onde sua fé está representada. Se nenhum herege estiver presente, você pode doutrinar almas de vontade fraca se você passar um dia de pregação. Onde os hereges estão presentes, você sempre pode encontrar um lugar para se esconder, descansar e se recuperar. Se precisar, eles podem ajudá-lo a escapar do assentamento em uma carroça ou através de um túnel secreto.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Os hereges sobrevivem vivendo em fuga ou se misturando as classes das religiões maiores. Eles tendem a ser pessoas suspeitas com ideais zelosos e convicções inabaláveis. Isso às vezes se manifesta em um senso de superioridade sobre os “não iluminados”.

d8 Traços de Personalidades

- 1 Eu acho que estou certo mesmo quando estou errado.
- 2 Eu tenho pena daqueles que negam a Heresia.
- 3 Eu sempre procuro as saídas mais próximas e me posiciono próximo a elas.
- 4 Aqueles que refutam as minhas crenças estão condenados e não valem a pena salvar.
- 5 Eu tenho certeza que meu deus me escolheu para um destino grandioso.
- 6 Eu sou um orador natural, mas uma vez que eu começo a falar é difícil me fazer parar.
- 7 Eu estou sempre olhando por cima do meu ombro e as coisas mais insignificantes me assustam.
- 8 Eu acredito que o fim do mundo está próximo.

d6 Ideais

- 1 **Orientação.** Eu preciso ensinar aos outros a minha doutrina proibida. (Neutro)
- 2 **Cuidado.** É sempre melhor se prevenir do que remediar. (Qualquer)
- 3 **Conhecimento.** Se essa conspiração for verdade, sobre o que mais estão mentindo para nós? (Neutro)
- 4 **Insurreição.** Minha antiga fé é corrupta e deve ser derrubada pela nova ordem. (Caótico)
- 5 **Honestidade.** Eu já fui enganado o suficiente, então eu jurei sempre dizer a verdade. (Leal)
- 6 **Autoconhecimento.** Aqueles que buscam a verdade se tornam sábios além da idade. (Boa)

d6 Vínculos

- 1 O Herege que me educou foi queimado na fogueira. Não vou deixar que isso aconteça comigo.
- 2 A crença da minha antiga fé ainda me atormenta. Será que escolhi o caminho certo?
- 3 Eu costumava ser amigo de um clérigo que agora está me caçando.
- 4 Eu carrego um acordo herege comigo. Isso não pode ser encontrado.
- 5 Eu protejo os infiéis para que eles possam conhecer o esclarecimento.
- 6 Um dos meus contatos no submundo relata meus movimentos para os superiores do meu antigo templo.

d6 Defeitos

- 1 Eu suspeito de estranhos, eles podem ser caçadores de recompensa enviados para me prender.
- 2 Eu zombo daqueles que eu considero serem indignos do meu tempo.
- 3 Eu sou extremamente supersticioso, e eu tenho muitos rituais para afastar má sorte.
- 4 Eu tendo a julgar mal a devoção dos outros.
- 5 Eu sou obcecado com meus estudos, muitas vezes em detrimento de outras preocupações.
- 6 Eu sou extremamente desconfiado da hierarquia dos templos.

LINHAGEM LENDÁRIA

Você tem heróis em sua família e a história de seus antepassados é conhecida por toda parte. Talvez seus pais fossem uma dupla de aventureiros famosos, ou avós que caçaram e mataram grandes males. Talvez sua linhagem heroica tenha vários heróis, retrocedendo tanto quanto qualquer um se lembre. Seja qual for o caso, os atos daqueles que vieram antes de você são grandiosos e a expectativa que o público tem das suas realizações é ainda maior. O peso do nome da sua família afeta tudo o que você faz.

Proficiência em Perícias: Atletismo, História

Proficiência em Ferramentas: Veículo (terrestre)

Idiomas: um de sua escolha

Equipamentos: Um conjunto de roupas de viagem, uma figura de madeira feita à semelhança de um antepassado, um anel de sinete, um conjunto de jogos em que você é proficiente e uma bolsa de cinto contendo 15 po.

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FAN E CONSIDERADO A FAN, SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS SÃO PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.

CARACTERÍSTICA: BOA REPUTAÇÃO

Como o nome da sua família é conhecido, você conseguir muitos benefícios ao utilizar a bandeira da sua linhagem. Pessoas em posições de poder e privilégio estão dispostos a se reunir com você e conceder-lhe favores. O Mestre decide o efeito e extensão desses favores, mas eles não devem envolver presentes generosos ou um grande risco pessoal para o benfeitor.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Você viveu uma vida diferente dos menos famosos que você, e provavelmente não se conhece tão bem como deveria. Desde o nascimento, você ouve que é especial e está destinado a grandeza, uma ideia que você pode estar ansioso para provar ou refutar. Você está acostumado a estar sob pressão e de gente falando sobre você na sua cara ou pelas costas. Quando você começa a sua carreira de aventureiro, você tem uma escolha a fazer. A maioria das pessoas de uma descendência heroica que busca aventura abraça o nome da família ou então sai e tenta trilhar o próprio caminho. O resultado, no entanto, é o mesmo - um herói determinado tentando mostrar ao mundo que ele é mais do que apenas um garoto de sorte que teve os pais certos.

d8 Traços de Personalidades

- 1 Sou educado e humilde com todos os meus admiradores.
- 2 Tenho certeza de que você ouviu falar dos grandes heróis da minha família, mas deixe eu te contar mesmo assim.
- 3 Estou sou calado em público e não gosto de ser notado.
- 4 Eu me vanglorio de como eu deixarei os feitos dos meus antepassados no chão.
- 5 Eu me atraio por pessoas que não são meus admiradores.
- 6 Muitas vezes eu acho razões para me afastar de grandes grupos de pessoas que me amam pelo meu nome.
- 7 Posso fingir um sorriso para qualquer um, mesmo que eu odeie essa pessoa.
- 8 Eu sempre peço para as pessoas me darem coisas de graça só porque eu posso.

d6 Ideais

- 1 **Família.** Pretendo proteger o nome da minha família. (Leal)
- 2 **Superioridade.** Eu nasci melhor que todo mundo, então eu mereço mais do que todo mundo. (Mal)
- 3 **Individualidade.** Eu não sou o nome da minha família e vou construir minha própria lenda. (Caótico)
- 4 **Liderança.** Sinto uma ligação além da minha herança para proteger as pessoas que olham para mim. (Boa)
- 5 **Aspiração.** Eu quero fazer as pessoas que acreditam em mim orgulhosas. (Neutro)
- 6 **Generosidade.** Tive a sorte de nascer nesta família e retribuirei a aqueles menos afortunados. (Boa)

d6 Vínculos

- 1 Eu uso a mesma arma que meu antepassado usou.
- 2 Ninguém conhece meu verdadeiro eu, como meu melhor amigo de infância.
- 3 Um familiar não me respeitará até eu ser bem-sucedido em nome da família.
- 4 Eu farei qualquer coisa para proteger a cidade onde eu cresci.
- 5 Eu estou de olho em uma casa tranquila onde planejo me aposentar.
- 6 Eu me sinto como se a única pessoa que realmente me entendesse é meu cachorro.

d6 Defeitos

- 1 Eu posso lidar com bajulação até um limite antes de explodir de raiva.
- 2 Se não for elogiado constantemente, eu duvido de mim mesmo.
- 3 Se você falar mal dos meus antepassados, darei um soco na sua cara.
- 4 Eu prefiro ter que alguém conserte meus problemas pessoais.
- 5 Eu deprecio os outros para melhorar minha confiança.
- 6 Se algo estiver na moda, evitarei isso a todo custo.

METAMORFO

Você foi transformado em um animal ou monstro e viveu assim por anos. Você provavelmente ficou nessa forma de maneira involuntária, mas como você foi transformado depende de você. Um conjurador afiando um machado conjurou metamorfose verdadeira por alguma ofensa que você ou um ente querido cometeu a ele. Talvez você tenha usado involuntariamente um item mágico amaldiçoado. Talvez você tenha se deparado com uma ruína antiga e tenha ativado acidentalmente alguma armadilha arcana. Você poderia ter escolhido voluntariamente se infiltrar em algum grupo de monstros ou se esconder como uma fera de alguém que está caçando você. Você também deve decidir quem ou o que transformou você de volta à sua verdadeira forma.

Você ficou em sua forma alternativa por anos. Como era diferente viver nessa forma da maneira que você vivia antes? De que maneira você era mais poderoso? Menos poderoso? Você sente falta da força da sua forma antiga ou você está feliz por estar de volta em sua própria carne?

Proficiência em Perícias: Sobrevivência e escolha uma adicional entre Adestrar Animais ou Enganação

Idiomas: Duas de sua escolha

Equipamentos: Uma bolsa de esferas metálicas, um desenho realista da sua forma metamorfa em tinta, um conjunto de roupas comuns e uma bolsa de cinto com 5 po.

CARACTERÍSTICA: ESPÍRITO PARENTESCO

Criaturas não hostis do mesmo tipo que a sua forma metamorfa, são propensas a gostar de você. Essas criaturas podem ajudar e guiar você para um lugar se eles conhecerem sua localização, fornecendo abrigo ou proteção contra perigo, desde que não sejam colocados diretamente em ameaça.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Você passou muito tempo pele de outra forma e não se sente confortável no seu verdadeiro corpo. Esse desconforto pode se manifestar de forma física como agitação, uso de roupas folgadas ou excêntricas, ou a necessidade de mudar sua aparência com tatuagens ou piercings. Você pode algo como um tique mental inconsciente como visar a aparência de outros para se sentir melhor ou pesadelos de estar novamente vivendo em sua forma alterada. Sua forma antiga era uma prisão que escondia seu verdadeiro eu, mas também era uma maneira de manter-se protegido do perigo.

d8 Traços de Personalidades

- 1 Estou sempre agitado porque estou desconfortável.
- 2 Eu mantive um comportamento físico grosseiro da minha forma alterada.
- 3 Eu sou obcecado com minha aparência e uso roupas excêntricas.
- 4 Eu sempre julgo a aparência dos outros.
- 5 Eu sou inseguro do que responder quando as pessoas perguntam sobre mim.
- 6 Muitas vezes eu falo internamente por acidente em vez de em voz alta.
- 7 Eu acho mais fácil mentir do que dar detalhes pessoais reais.
- 8 Eu preciso ficar tocando meu corpo para me tranquilizar, que eu estou nele.

d6 Ideais

- 1 **Liberdade.** As pessoas devem ser livres para expressar quem são. (Caótico)
- 2 **Poder.** Se isso me der o que eu quero, eu manipularei qualquer um. (Mal)
- 3 **Segurança.** Todo mundo merece um lugar onde se sintam em paz. (Boa)
- 4 **Beleza.** Todas as pessoas devem apreciar quem são. (Neutro)
- 5 **Autoridade.** Se você respeitar a autoridade, você estará protegido. (Legal)
- 6 **Cão Que Come Cão.** Para sobreviver, você deve ser o mais inteligente ou o mais forte. (Neutro)

d6 Vínculos

- 1 Eu alterei minha aparência para parecer com a minha forma metamorfa.
- 2 Alguns amigos que fiz na minha forma metamorfa não sabem que eu voltei ao normal.
- 3 Eu carrego um pedaço do meu antigo corpo.
- 4 O lugar onde passei a maior parte do meu tempo transformado é meu lar.
- 5 Eu não via minha família mesmo antes de minha forma ser alterada.
- 6 Eu ainda gosto de comer o que eu comia na minha forma metamorfa.

d6 Defeitos

- 1 Quero voltar à minha forma metamorfa.
- 2 Eu as vezes, acho que ainda possuo habilidades da minha forma metamorfa que eu não tenho mais.
- 3 Toda magia de transmutação é terrível e deve ser impedida.
- 4 Eu me machuco fisicamente para garantir que eu estou na minha verdadeira forma.
- 5 É mais fácil recuar de uma discussão que tentar convencer alguém que estou certo.
- 6 As opiniões dos meus amigos são mais importantes do que as minhas.

CARACTERÍSTICA VARIANTE: HORROR CORPORAL

Esta característica é destinada a jogos que usem as regras da loucura no capítulo 8 do *Livro do Mestre*. Antes de escolher este recurso, você deve perguntar ao seu Mestre. Você passou tanto tempo sob a forma de outra criatura que você se choca facilmente com mutilação e manipulação corporal. Sempre que ver algo desse tipo exigisse um teste contra um efeito de loucura, você passa automaticamente.

AVENTUREIRO APOSENTADO

Você já viveu uma vida de aventura e se aposentou algum lugar tranquilo. Você pensou que tinha acabado e, por isso, deu todo o seu equipamento antigo e gastou todo seu tesouro. Porém você não sabia que algo o levaria de volta à sua vida antiga. Se você escolher esse cenário, você terá que responder algumas perguntas interessantes.

Você determina como foi o seu passado. Que aventuras você já teve? Quanto tempo você passou se aventurando antes de se aposentar? Quem era seu pior inimigo? Com quem você se aventurou? Por que você parou?

Algo aconteceu que fez você ultrapassar seu limite e perder suas aperfeiçoadas habilidades de aventureiro. A idade ou a aposentadoria luxuosa o tornaram mole? Um acidente físico ou mágico tirou algumas habilidades de você? Uma força sobrenatural roubou sua sorte?

Você decidiu trilhar o caminho da aventura novamente. Por quê? Foi porque você ficou sem ouro e essa é a única maneira que você conhece de conseguir? Você ficou inquieto na tranquilidade e agora busca a emoção da batalha? Você voltou para provar que ainda está à altura da sua lenda? Você voltou por vingança? Uma missão nobre? Para amarrar uma última ponta solta que, você não havia percebido que estava desfeita? Seja qual for a razão, você está de volta à estrada e pronto para mergulhar em outra masmorra.

Proficiência em Perícias: História, Intuição

Proficiência em Ferramentas: Um tipo de conjunto de jogo

Idiomas: Um de sua escolha

Equipamentos: Um mapa antigo de uma caverna secreta que você nunca visitou, um conjunto de roupas comuns, um conjunto de dados de osso ou um baralho de cartas e uma algibeira contendo 25 po.

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR F&S E SUAS IMPRESSÕES E/OU VENDAS SÃO EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.

CARACTERÍSTICA: CELEBRIDADE DA LISTA C

Sempre que você está em um lugar civilizado que conhece você de aventuras passadas, você pode viver um estilo de vida aristocrático de graça, pois as pessoas querem honrar seus feitos passados. Você também pode usar sua influência para conseguir audiência com figuras políticas importantes e presentes aleatórios de admiradores. No entanto, se você optar por usar sua influência desta forma, isso alertará qualquer pessoa que procure por sua localização além de chamar a atenção para o seu grupo.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Como uma voz de experiência para o seu grupo, você conhece o perigo do caminho que segue. Você sabe quando deve ser cauteloso e quando é hora de arriscar. Você tem o conselho, avisos e história certa para todas as situações. Mesmo que você não saiba o que está fazendo, seu passado faz com que os outros esperem a sua liderança.

d8 Traços de Personalidades

- 1 Não tenho ideia de como contar uma história curta.
- 2 Eu confio nos meus primeiros instintos e sempre ajo de acordo com eles.
- 3 Qualquer um, mais jovem do que eu, precisa do meu conselho.
- 4 Eu não gosto de contato físico com outros, a menos que seja meu punho na cara deles.
- 5 Eu mostro as minhas várias cicatrizes para ajudar ganhar pontos em casa.
- 6 Quando eu rio, o volume da minha voz enche toda a sala.
- 7 Nada me agrada mais do que uma boa refeição, uma boa companhia e um trabalho bem feito.
- 8 Eu costumo corrigir os outros quando a falta de educação deles me ofende.

Eu aposentei alguns aventureiros na minha época. Isso conta? Eu duvido que algum deles vá voltar.



d6 Ideais

- 1 Generosidade. Tudo o que tenho compartilho com em minha volta que precisam. (Boa)
- 2 Bons Tempos. Aproveito todas as oportunidades de me divertir. (Caótico)
- 3 Poder. Aqueles que não tremem em meu nome logo terão motivos para fazê-lo. (Mal)
- 4 Lógica. As emoções não decidir por nós. (Leal)
- 5 Bem Maior. Eu daria a minha vida de bom grado para defender quem não pode se defender. (Boa)
- 6 Viva e Deixe Viver. Só porque discordamos não significa que devemos nos matar. (Neutro)

d6 Vínculos

- 1 Eu nunca encontrei aquele item mágico que queria na minha carreira anterior.
- 2 Há mais do que alguns corações partidos no meu passado.
- 3 Há uma hospedagem que frequento onde ninguém sabe sobre meu passado e eu gostaria de manter assim.
- 4 Não posso voltar para a cidade, que por acidente estabilizei parcialmente.
- 5 Meus antigos companheiros de aventura se reúnem de vez em quando para reviver os bons e velhos tempos.
- 6 Uma música famosa é na verdade sobre uma das minhas maiores batalhas.

d6 Defeitos

- 1 Não aceito o conselho de outros porque eu sempre sei mais.
- 2 A violência resolve a maioria dos problemas.
- 3 Cerveja é meu melhor, melhor amigo.
- 4 Eu realmente não sei a hora de calar a boca.
- 5 Eu as vezes caio no sono quando eu deveria estar alerta.
- 6 Eu sou sempre sarcástico, especialmente quando é menos apropriado.

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FÃS E É DESTINADO A FÃS,
SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO
EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO
PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.





MEIO-FADA

OS ELFOS DE SILFAST SE CONSIDERAM PRIVILEGIADOS por terem aqueles conhecidos como meio-fadas como seus vizinhos. Há rumores que eles podem até mesmo resistir aos efeitos das terras arruinadas no interior do Empíreo. Contudo, não é para as pessoas além da fronteiras de Anchrome. A maioria dos habitantes de Faerun veem poucas diferenças entre eles e outras feras, enquanto aqueles dentro da Agrestia das Fadas os consideram parte da corte Unseelie. Com esperança, este povo-fada irá um dia ser reconhecido como aliados ao invés de adversários.

– Keritrina, sábia de Dari Sinora

Há aqueles que vivem entre dois mundos, cuja existência caminha entre a linha tênue que divide o Plano Material e Agrestia das Fadas. Os meio-fadas são o resultado da união extraordinária entre um poderoso espírito feérico como uma driade, silfo, ou nereida e um mortal. Embora elfos e humanos se misturem com maior frequência, não é raro que criaturas feéricas e mortais se unam de uma maneira similar, gerando assim crianças com corpos mortais e espíritos feéricos.

Independentemente, estas uniões são extremamente raras, e sempre carregam uma severa punição para o feérico que o gerou. Entre as outras raças os meio-fadas são vistos com suspeita e algumas vezes medo pela natureza inconstante das fadas, amplamente conhecida através do Plano Material.

ESPÍRITOS SELVAGENS

Do mesmo modo que seus ancestrais fadas, os meio-fadas compartilham uma conexão especial com sua terra natal. Eles tem uma tendência para uma curiosidade insaciável e um desejo de viajar, raramente permanecendo no mesmo lugar por muito tempo.

Meio-fadas não são criaturas fúteis, mas pode ser equivocadamente considerados como se fossem. Eles são extremamente belos, e sempre se vestem com sedas coloridas e tecidos que curvam-se através da natureza primordial de seus ancestrais. Eles também tem grande prazer em usar acessórios que refletem a luz do sol ou da lua.

Fisicamente, os meio-fadas são magros, tem orelhas pontudas e características acentuadas. De constituição delgada, sempre tem mãos e dedos finos. Sua característica mais marcante são suas asas brancas semi-translúcidas, que podem variar no formato desde asas de borboletas até acentuadas asas com aspecto de folhas. Quase sempre são mais velhos do que aparentam ser. Mesmo a mais forte e séria encarada de um meio-fada, tem um toque da alegria infantil escondido nela.

A cor de seus cabelos variam do loiro para o castanho e verde para os nascidos-na-terra dryashi, ou branco, cinza e prateado com tons de azul e castanho para os nascidos-no-céu sylphi. Seus olhos são usualmente maiores que o normal, com cores variando entre castanho, verde e vermelho. O tom se sua pele é similar ao dos humanos, mas com tonalidades de azuladas e esverdeadas misturadas nela.

Eu não entendo o fascínio que essas criaturas tem com cada outra. Eles parecem ter muito pouco em comum. eles nem mesmo tem o mesmo gosto...



Eu tenho certeza que alguns deles pensam o mesmo de você.

CORAÇÃO BONDOSO E ALMA VALENTE

Sempre vistos pelos outros com grande desconfiança, meio-fadas ainda mantêm um amor pela vida e empenham-se para fazer o bem para outros sempre que possível. Entretanto, eles estão longe de ser ingênuos nesse aspecto. Embora eles usualmente compartilhem uma aversão pela violência, são defensores ferrenhos dos outros, particularmente daqueles que também tem uma afinidade pela natureza. Eles tendem a ter poucos e fiéis amigos e aliados, embora sua lealdade para esses poucos escolhidos seja indiscutível.

NATUREZAS OPOSTAS

Devido a sua dualidade espiritual, os meio-fadas são apanhados entre dois mundos, e nenhum deles os aceita como um dos seus. A maioria das fadas os veem como aberrações, raramente provendo ajuda ou orientação para aqueles considerados uma espécie inferior. Eles são ligeiramente mais aceitos entre o povo não-fada, embora nunca se encaixem ou sejam aceito totalmente no seu mundo. Certas raças são mais acolhedoras que as outras. Por exemplo, elfos tratam os meio-fadas como se fossem meio-elfos, enquanto os gnomos são muito mais curiosos com sua conexão com o povo fada. Esta é uma das muitas razões que faz com que os meio-fadas não sejam encontrados em lugares com muita gente ou áreas com grande visibilidade pública.

ANTECEDENTES MEIO-FADAS

Dependendo de sua herança, os meio-fadas tendem a certos antecedentes.

Os nascidos-no-céu **Sylphi** não gostam de ficar confinados. Eles preferem viver e viajar através dos territórios selvagens, particularmente áreas abertas como planícies, pradarias e picos montanhosos. Aqueles que permanecem próximos a grandes cidades usualmente vivem nos arredores ou fazem suas casas nas coberturas dos maiores edifícios. Antecedentes comuns incluem eremitas, nobres e forasteiros.

Os nascidos-na-terra **Dryashi** preferem ambientes naturais cercados com a maior quantidade de vida possível. Eles se sentem em casa nas florestas, selvas, e cavernas que tenham vegetação, embora eles se adaptem bem em áreas populosas, especialmente aquelas com grande variedade de pessoas e culturas. Eles evitam áreas desprovidas de vida, como desertos e sertões, a menos que tentem rejuvenescer estas áreas, esse tipo de região causam neles grande stress e até mesmo náusea. Antecedentes comuns incluem artista, herói do povo ou sábio.

NOMES MEIO-FADA

Meio-fadas usam nomes das pessoas com quem eles crescem. Mais tarde eles podem assumir nomes que capturam a essência de sua herança, que sempre começam e terminam com uma vogal.

Nomes Femininos Simples: Azema, Dedreve, Ephissa, Hathuni, Iaseli, Nesia, Othesni, Sheaya, Ulosani, Zesne

Nomes Masculinos Simples: Asezur, Cuyel, Eanoo, Fephil, Hivelo, Ilnavi, Kyves, Lissio, Omyth, Salire, Zeyul

TRAÇOS RACIAS DOS MEIO-FADAS

Meio-fadas tem uma variedade de traços, herdados de sua herança feérica.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Carisma aumenta em 2.

Idade. A maioria dos meio-fadas alcançam a maturidade ligeiramente mais devagar que os humanos, chegando a idade adulta depois dos 30 anos, mas mantêm o encanto infantil e a aparência juvenil. Eles tem vidas longas, alcançando o status de anciões entre 250 e 300 anos, quando eles esperam retornar a Agrestia das Fadas.

Alinhamento. Meio-fadas tendem a ser alinhados com o bem, mas alguns são neutros também. É extremamente raro que um meio-fada seja ordeiro ou maligno, salvo circunstância extraordinárias.

Tamanho. Um pouco mais baixos que os humanos, meio-fadas medem entre 1,20 a 1,50 metros. Seu tamanho é médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Ancestral Feérico. Você tem vantagem nos testes de resistência contra encantamento, e magia não pode colocá-lo para dormir.

Encanto Feérico. Escolha uma criatura ou besta alvo que possa ver a até 9 metros. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria, ou ser magicamente encantado. A criatura encantada considera você como um amigo confiável para ser acatado e protegido. Embora o alvo não esteja sob seu controle, ele atende seus pedidos ou ações da melhor forma que puder.

Resistência das Fadas. Você tem vantagem nos testes de resistência contra encantamento e contra magia de ilusão.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Comum, Silvestre e um idioma adicional.

SYLPHI (NASCIDOS-NO-CÉU)

Como um meio-fada nascido-no-céu, você herdou os poderes das fadas que residem nos céus eternos. Você tem grande orgulho de sua ascendência, e tem um sentido apurado quando tem que lidar com outros. Você tende a ser recluso e indiferente, sempre estudando os outros antes de se abrir para eles. Você não gosta de espaços escuros e confinados.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Sabedoria aumenta em 1.

Asas de Fada. No 3º nível, você pode usar suas asas para planar com um deslocamento de 18 metros, como se estivesse sob o efeito da magia *queda suave*. No 6º nível, uma vez por descanso longo, você pode voar como se tivesse sob o efeito da magia *voar* por até 10 minutos.

DRYASHI (NASCIDOS-NA-TERRA)

Você tem uma conexão espiritual com a terra e o mar. Com esta forte ligação, você sente uma afinidade com todas as criaturas vivas. Você tende a ser amistoso com os outros, as vezes em excesso. Você é duro, enérgico, e animado, sempre mantendo o desprezo pelas coisas corruptas e putrefatas.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Constituição aumenta em 1.

Formação de Terra. Quando perfeitamente imóvel, você se torna invisível quando está obscurecido por folhagem, chuva forte, neve caindo, neblinas ou outros fenômenos naturais. No 6º nível, quando você se esconder desse modo, pode usar sua ação para conjurar *invisibilidade* sem a necessidade de usar componentes materiais. Após usar essa característica, você não pode usá-la novamente até terminar um descanso longo.

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FÃS E É DESTINADO A FÃS,
SUAS IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO
EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO
PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.

PARTE DOIS

FERRAMENTAS DO MESTRE

ESTE CAPÍTULO FORNECE MÓDULOS DE regras adicionais e itens mágicos para Mestres poderem utilizar em suas campanhas. Estas podem ser usadas junto as encontradas no *Guia do Mestre e Guia de Xanathar para Todas as Coisas*.

Muito parecido com as regras opcionais fornecidas nesses livros, sinta-se livre para usar, modificar e adaptar às suas próprias necessidades de campanha.

EFEITOS DE ACERTOS CRÍTICOS

Você pode usar a tabela Efeitos de Acertos Críticos de duas maneiras. Pode rolar a tabela abaixo, além dos efeitos normais de um golpe crítico ou pode rolar na tabela abaixo e usar o efeito obtido em vez dos efeitos normais do golpe crítico. Se estiver fazendo o primeiro, considere usar apenas quando seus jogadores enfrentarem criaturas lendárias e quiser rolar para efeitos de golpes críticos para acelerar a jogada e não acabar tendo um único ataque de sorte de um goblin aleatório, significando o fim de um personagem (embora alguns Mestres possam gostar dessa chance aleatória).

EFEITOS DE ACERTOS CRÍTICOS

d100 Efeito

1-4	O alvo é empurrado 1,5 metros
5-8	O alvo é empurrado 3 metros
9-11	O alvo é empurrado 4,5 metros
12-15	O alvo fica caído
16-19	O alvo é empurrado 1,5 metros e fica caído
20-22	O alvo é empurrado 3 metros e fica caído
23-25	O alvo é empurrado 4,5 metros e fica caído
26-28	O alvo deixa cair o que estiver segurando
29-31	O alvo deixa cair o que estiver segurando e qualquer objeto não mágico quebra
32-33	Um objeto aleatório carregado pelo alvo (determinado pelo Mestre) cai do cinto, mochila ou outro equipamento de transporte
34-35	Um objeto não mágico aleatório carregado pelo alvo (determinado pelo Mestre) cai do cinto, mochila ou outro equipamento de transporte e quebra
36-37	A armadura (natural ou não) do alvo é danificada e recebe -1 de penalidade na CA. Esta penalidade dura até a armadura ser reparada (para uma armadura vestida) ou ser magicamente curada (para armadura natural)
38-40	Seu ataque surpreendente deixa o alvo cego até o final do seu próximo turno
41-44	Seu ataque surpreendente deixa o alvo surdo até o final do seu próximo turno
45-47	Você atinge seu alvo tão duramente que ele fica amedrontado até o final do seu próximo turno
48-50	Seu ataque surpreendente deixa o alvo incapacitado até o final do seu próximo turno

d100 Efeito

51-53	Seu ataque surpreendente deixa o alvo enjoado e envenenado até o final do seu próximo turno
54-55	Seu ataque surpreendente deixa o alvo atordoado até o final do seu próximo turno
56-59	Seu ataque inspirador permite que você conceda a um aliado que possa ver você um ataque contra o alvo como uma reação
60-62	Seu ataque inspirador permite que você conceda a um aliado que possa ver você e o alvo um ataque contra o alvo como uma reação
63-65	Seu ataque inspirador permite que você conceda a qualquer aliado dentro do alcance do alvo um ataque corpo-a-corpo contra o alvo como uma reação
66-69	O alvo tem desvantagem em testes de resistência até o final do seu próximo turno
70-73	O alvo tem desvantagem em jogadas de ataque até o final do seu próximo turno
74-77	Jogue todos os dados de dano do ataque três vezes e some ao resultado
78-80	Seu ataque causa dano máximo sem necessidade de rolar o dano
81-84	O alvo não pode fazer ataques de oportunidade até o fim do próximo turno dele
85-87	O alvo perde uma ação no seu próximo turno
88-91	Você pode fazer um ataque extra contra o alvo como uma ação bônus
92-93	Se o seu ataque foi feito com uma magia ou arma mágica, uma onda de choque é liberada do seu ataque. Criaturas a até 1,5 metros do alvo (incluindo o alvo e você) precisam ter sucesso num teste de resistência de força com CD 15 ou fica caído
94-95	Se o seu ataque foi feito com uma magia ou arma mágica, uma onda de choque é liberada do seu ataque. Criaturas a até 3 metros do alvo (incluindo o alvo e você) precisam ter sucesso num teste de resistência de força com CD 15 ou fica caído
96-97	Se o seu ataque foi feito com uma magia ou arma mágica, um pouco de sua mágica é liberada favorecendo você. O alvo fica enfeitiçado por você até o final do seu próximo turno.
98-99	Se o seu ataque foi feito com uma magia ou arma mágica, um pouco de sua mágica é liberada favorecendo você. A magia prende o alvo e ele fica impedido até o final do seu próximo turno.
100	Se o seu ataque foi feito com uma magia ou arma mágica, um pouco de sua mágica é liberada favorecendo você. Você fica invisível até o final do seu próximo turno. Este efeito termina mais cedo caso você ataque ou conjure uma magia.



FALHAS CRÍTICAS

As seguintes regras opcionais podem ser adicionadas ao seu jogo para falhas críticas (obtendo 1 natural em uma rolagem de d20). Se você usar essas regras, 5% do tempo seus jogadores estarão sofrendo extra por simplesmente serem azarados.

EM TESTE DE HABILIDADE

Em geral, se uma criatura obtém um 1 natural em um teste de habilidade, elas apenas falham. No entanto, se o fracasso desse teste de habilidade significa que ele recebe dano (como cair enquanto está subindo), a criatura recebe o dobro da quantidade de dano, como quando um teste de ataque que seja um golpe crítico. Se eles estão usando ferramentas para completar a tarefa (como abrir uma fechadura), a ferramenta quebra.

EM TESTE DE RESISTÊNCIA

Se uma criatura obtém um 1 natural em um teste de resistência e, como resultado, recebe dano, a criatura sofre o dobro da quantidade de dano, como quando um teste de ataque que seja um golpe crítico.

EM TESTE DE ATAQUE

Quando uma criatura obtém um 1 natural em um teste de ataque, o ataque normalmente erra e você pode escolher rolar um efeito crítico extra na tabela abaixo. Nem todos os resultados na tabela se resolvem recebendo danos e os resultados mais severos e mais estranhos só têm 1% de chance de ocorrer. Leia a tabela e, se houver algum resultado que você considere injusto ou que precise ser alterado, você pode simplesmente reverter e ignorar os resultados que não gosta ou adicionar alguns dos seus.

EFEITO DE FALHAS CRÍTICAS

d100 Efeito

- | | |
|-------|---|
| 1-3 | Você deixa sua arma ou foco de conjuração de magias cair, e ele fica no chão ou de lado. Você tem que gastar uma ação bônus para recuperá-lo. |
| 4-6 | Você deixa sua arma ou foco de conjuração de magias cair, e ele fica encravado no chão ou de lado. Você tem que gastar uma ação para recuperá-lo. |
| 7 | Você deixa sua arma ou foco de conjuração de magias cair, e ele fica encravado bem fundo no chão ou de lado. Você deve fazer um teste de Força CD 15 com sucesso como uma ação para recuperá-lo. |
| 8 | Você deixa sua arma ou foco de conjuração de magias cair. Se não é mágico, o item é quebrado. |
| 9-12 | Um item não mágico aleatório (determinado pelo Mestre) cai de sua mochila ou algibeira do cinto. |
| 13-14 | Um item mágico aleatório (determinado pelo Mestre) cai de sua mochila ou algibeira do cinto. |
| 15-16 | Um item não mágico aleatório (determinado pelo Mestre) cai de sua mochila ou algibeira do cinto e quebra. |
| 17 | Um item mágico consumível aleatório (determinado pelo Mestre) cai de sua mochila ou algibeira do cinto e quebra. |
| 18-20 | Você arremessa sua arma ou foco de conjuração de magias em uma direção aleatória e ela cai a 1,5 metros de alcance. |
| 21-22 | Você arremessa sua arma ou foco de conjuração de magias em uma direção aleatória e ela cai a 3 metros de alcance. |
| 23-24 | Você arremessa sua arma ou foco de conjuração de magias em uma direção aleatória e ela cai a 4,5 metros de alcance. |
| 25-26 | Você arremessa sua arma ou foco de conjuração de magias em uma direção aleatória, e ela cai a 4,5 metros de alcance, e ele fica no chão ou de lado. Você deve usar uma ação bônus para recuperá-lo. |
| 27-28 | Você arremessa sua arma ou foco de conjuração de magias em uma direção aleatória, e ela cai a 4,5 metros de alcance, e ele fica encravado no chão ou de lado. Você deve usar uma ação para recuperá-lo. |
| 29 | Você arremessa sua arma ou foco de conjuração de magias em uma direção aleatória, e ela cai a 4,5 metros de alcance, e ele fica encravado bem fundo no chão ou de lado. Você deve fazer um teste de Força CD 15 com sucesso como uma ação para recuperá-lo. |
| 30-31 | Se for capaz de fazê-lo, seu ataque atinge seu aliado mais próximo ao alvo pretendido. |
| 32-34 | Se for capaz de fazê-lo, seu ataque atinge seu aliado mais próximo de você. |
| 35-37 | Seu ataque atinge você. |
| 38 | Se for capaz de fazê-lo, seu ataque atinge seu aliado mais próximo ao alvo pretendido. Este ataque conta como um golpe crítico contra o novo alvo. |
| 39 | Se for capaz de fazê-lo, seu ataque atinge seu aliado mais próximo de você. Este ataque conta como um golpe crítico contra o novo alvo. |
| 40 | Seu ataque atinge você. Este ataque conta você conta como um golpe crítico. |

d100 Efeito

- 41–42 A falha cria um distúrbio atmosférico (como poeira ou nuvens de fumaça) bem na frente do seu rosto e você tem isso em seus olhos. Você está cego até o final do seu próximo turno.
- 43–44 O ataque crítico se choca solidamente com um objeto na sua frente e faz um barulho muito alto. Você está surdo até o final do seu próximo turno.
- 45–46 Você se maravilha com o quanto se deu mal. Você está incapacitado até o final do seu próximo turno.
- 47–48 No processo de execução de seu ataque, você bateu com o estômago com bastante força. Você está envenenado até o final do seu próximo turno.
- 49–51 No processo de execução do seu ataque você tropeça e fica caído.
- 52–53 No processo de execução de seu ataque você tropeça e avança 1,5 metros e fica caído.
- 54–55 No processo de execução de seu ataque você tropeça e avança 3 metros e fica caído.
- 56–57 No processo de execução de seu ataque você tropeça e avança 4,5 metros e fica caído.
- 58–60 No processo de execução de seu ataque você tropeça e recua 1,5 metros e fica caído.
- 60–63 No processo de execução de seu ataque você tropeça e recua 3 metros e fica caído.
- 64–65 No processo de execução de seu ataque você tropeça e recua 4,5 metros e fica caído.
- 66–67 No processo de execução do seu ataque, você tropeça e avança 1,5 metros e fica caído, mas solta sua arma no espaço onde fez o ataque.
- 68–69 No processo de execução do seu ataque, você tropeça e avança 3 metros e fica caído, mas solta sua arma no espaço onde fez o ataque.
- 70–71 No processo de execução do seu ataque, você tropeça e avança 4,5 metros e fica caído, mas solta sua arma no espaço onde fez o ataque.
- 72–73 No processo de execução do seu ataque, você tropeça e recua 1,5 metros e fica caído, mas solta sua arma no espaço onde fez o ataque.
- 74–75 No processo de execução do seu ataque, você tropeça e recua 3 metros e fica caído, mas solta sua arma no espaço onde fez o ataque.
- 76–77 No processo de execução do seu ataque, você tropeça e recua 4,5 metros e fica caído, mas solta sua arma no espaço onde fez o ataque.
- 78–79 No processo de execução do seu ataque, você se choca fortemente ao chão. Você recebe 1d4 de dano de concussão e fica caído.
- 80–81 No processo de execução do seu ataque, você se choca fortemente ao chão. Você recebe 1d8 de dano de concussão e fica caído.
- 82–83 No processo de execução do seu ataque, você se choca fortemente ao chão. Você recebe 1d12 de dano de concussão e fica caído.
- 84–85 No processo de execução do seu ataque, você prende suas roupas e armaduras em algum lugar e deve usar uma ação para desprender-se.

d100 Efeito

- 86–88 Seu ataque é tão selvagem que leva um momento para você se recuperar. Você tem desvantagem em seu próximo ataque feito antes do final do próximo turno.
- 89–90 Seu ataque é tão selvagem que leva um momento para você se recuperar. Você tem desvantagem em todos os seus ataques feito antes do final do próximo turno.
- 91–92 Você danifica sua arma ou foco de conjuração de magias. Você recebe uma penalidade de -1 para testes de ataques até repará-la.
- 93–95 Seu ataque é selvagem e permite que qualquer inimigo no corpo-a-corpo ganhe uma abertura. Como reação, inimigos podem fazer um ataque de oportunidade contra você.
- 96–97 Seu ataque é selvagem e permite que qualquer inimigo no corpo-a-corpo ganhe uma abertura. Como reação, inimigos podem fazer um ataque de oportunidade contra você com vantagem.
- 98 Se o seu ataque é feito com arma ou magia, seu crítico rasga um local onde a barreira entre os planos é fraca e acidentalmente convoca um elemental menor irritado (ND 1 ou inferior). Por consequência, este elemental tem sua ação imediatamente após a sua e é hostil em relação a você.
- 99 Se o seu ataque é feito com arma ou magia, seu crítico rasga um local onde a barreira entre os planos é fraca e acidentalmente convoca um diabo menor irritado (ND 1 ou inferior). Por consequência, este diabo tem sua ação imediatamente após a sua e é hostil em relação a você.
- 100 Se o seu ataque é feito com arma ou magia, seu crítico rasga um local onde a barreira entre os planos é fraca e acidentalmente convoca um demônio menor irritado (ND 1 ou inferior). Por consequência, este demônio tem sua ação imediatamente após a sua e é hostil em relação a você.





MORTE E REGRESSO

Para alguns grupos as regras básicas para reviver por magias como *revivificar*, *reviver os mortos*, *ressureição* e *ressureição verdadeira*, não os impõe penalidade suficiente. Se você deseja que a morte tenha maior risco ou consequências duradouras, considere as regras desse módulo.

TRÊS COLAPSOS E ESTÁ FORA

Cada vez que criaturas são trazidas de volta à vida por magia, um pedaço de sua alma se mantém no pós vida. Estes seres podem apenas retornar da morte duas vezes, depois disso suas almas estarão permanentemente ancoradas no pós vida. Uma terceira morte é o final absoluto para qualquer criatura. Depois disso, a criatura não pode ser ressuscitada por qualquer meio que não seja uma magia *desejo*.

ADICIONAL: FALHAS PERMANENTES DE MORTE

Em adicional à regra Três Colapsos e Está Fora, uma vez que uma criatura morra e regresse à vida, torna-se muito fácil para ela morrer novamente pois sua alma está enfraquecida. Cada vez que ela morrer e voltar, receberá uma falha ativa permanente em um teste de resistência à morte. Isto quer dizer que uma criatura que tenha morrido uma vez e retornado, morrerá novamente após apenas duas falhas em teste de resistência contra a morte e a criatura que já morreu duas vezes e reviveu, morrerá novamente depois de apenas uma falha em um teste de resistência contra a morte.

MÓDULO VARIANTE: ESCALONAMENTO DE COLAPSOS

Nesta variação do módulo Três Colapsos e Está Fora, criaturas podem ser trazidas de volta a vida três vezes e a quarta morte é o final absoluto para qualquer um. Neste módulo, as magias *revivificar* e *reviver os mortos* não podem trazer de volta criaturas que já morreram mais de uma vez e depois da terceira morte apenas uma magia *ressureição verdadeira* pode retornar o personagem à vida.

A ALMA É FRÁGIL

Fora do corpo, uma alma é frágil e pode facilmente ser destruída. O processo de trazer uma pessoa de volta a vida é difícil para a alma e há uma chance dessa alma regresso ser destruída no processo. Um conjurador deve fazer um teste de habilidade CD 15 usando o modificador de sua habilidade de conjuração. Se este teste falhar, o mestre deverá rolar na tabela Alma Frágil para obter um resultado baseado na magia utilizada para revivê-lo.

COMBINANDO MÓDULOS

Você pode combinar o módulo Três Colapsos e Está Fora e o A Alma é Frágil, limitando um criatura à três vidas, pedindo por um teste de habilidade de conjuração e rolando na tabela apropriada toda vez que *revivificar*, *reviver os mortos*, *ressureição* ou *ressureição verdadeira* forem conjuradas.

Uma das poucas coisas melhores que obliterar alguém que ousou pegar meus objetos é fazer isso três vezes! Nem mesmo pergunte o que acontece quando alguém toma as coisas de Sylgar.



Bem, pelo menos essas notas não pertencem a Sylgar. Suponho que seja uma vantagem, certo?



ALMA FRÁGIL *REVIFICAR/REVIVER OS MORTOS*

d100 Efeito

- 01-40 A magia funciona normalmente
- 41-60 A alma do morto não retorna ao corpo, o espaço de magia e seus componentes são consumidos, mas a alma não é destruída.
- 61-99 A alma do morto é destruída e o espaço de magia e seus componentes são consumidos.
- 100 A alma do morto não retorna ao corpo, o espaço de magia e os componentes são consumidos, mas a alma não é destruída. Em adição, pela escolha do mestre, um celestial ou corruptor habitará o corpo do morto. Este habitante deverá ser removido do corpo antes que a criatura original possa ser revivida.

ALMA FRÁGIL *RESSURREIÇÃO*

d100 Efeito

- 01-50 A magia funciona normalmente.
- 51-70 A alma do morto não retorna ao corpo, o espaço de magia e seus componentes são consumidos, mas a alma não é destruída.
- 71-99 A alma do morto é destruída e o espaço de magia e seus componentes são consumidos.
- 100 A alma do morto não retorna ao corpo, o espaço de magia e os componentes são consumidos, mas a alma não é destruída. Em adição, pela escolha do mestre um celestial ou corruptor habitará o corpo do morto. Este habitante deverá ser removido do corpo antes que a criatura original possa ser revivida.

ALMA FRÁGIL *RESSURREIÇÃO VERDADEIRA*

d100 Efeito

- 01-60 A magia funciona normalmente.
- 61-80 A alma do morto não retorna ao corpo, o espaço de magia e seus componentes são consumidos, mas a alma não é destruída.
- 81-99 A alma do morto é destruída e o espaço de magia e seus componentes são consumidos.
- 100 A alma do morto não retorna ao corpo, o espaço de magia e os componentes são consumidos, mas a alma não é destruída. Em adição, pela escolha do mestre um celestial ou corruptor habitará o corpo do morto. Este habitante deverá ser removido do corpo antes que a criatura original possa ser revivida.

FERIMENTOS EXPANDIDOS

Aqui estão algumas regras variantes que você poderá adicionar ao módulo Ferimentos presente no capítulo 9, “Oficina do Mestre”, do *Guia do Mestre*.

CONFIRMANDO UM FERIMENTO PERSISTENTE

Quando você sofrer um efeito que possa lhe fazer rolar para um ferimento persistente, primeiro role um d20. Em um resultado de 1-9, role na tabela de Ferimento Persistente normalmente. Em um resultado de 10-20, o efeito não causa um ferimento persistente. Esta regra variante serve para reduzir o número de ferimento persistentes que podem ocorrer na tabela.

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FANES E DESTINADO A FÃS,
SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO
EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO
PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.

PERDER UM OLHO, EU ESCOLHO VOCÊ

Quando você consegue um crítico atacando uma criatura paralisada ou inconsciente que está a 1,5 metros de alcance, pode escolher o ferimento persistente como resultado de um acerto crítico ao invés de rolar na tabela de Ferimentos Persistentes.

SUA BOLA DE FOGO ATINGIU A PERNA DE APOIO!

Em adição às opções presentes no *Guia do Mestre*, uma criatura pode receber um ferimento persistente depois de rolar um 1 natural em um teste de resistência contra uma magia, efeito mágico, ou armadilha que lhe cause dano.

A tabela de Ferimentos Persistentes Expandidas se destina a expandir as opções de ferimentos que estão presentes no *Guia do Mestre*. A qualquer momento em que rolaria na tabela de ferimentos persistentes, você pode escolher ao invés disso, rolar na tabela de Ferimentos Persistentes Expandidas.

FERIMENTOS PERSISTENTES EXPANDIDAS

d100 Ferimento

- 1-2 **Perca um Olho.** Você tem desvantagem nos teste de Sabedoria (Percepção) que dependam da visão e em ataques à distância. Magias como *regeneração* podem restaurar o olho perdido. Se você não tiver nenhum olho após sofrer esse ferimento, você estará cego.
- 3-4 **Perca um Braço ou uma Mão.** Você não pode segurar nada com duas mãos e você pode apenas segurar um único objeto por vez. Uma magia como *regeneração* pode restaurar o membro perdido.
- 5-6 **Perca um Pé ou uma Perna.** Seu deslocamento de caminhada é reduzido à metade e você deve usar uma bengala ou muleta para se mover. Você fica caído após usar a ação Disparada. Você tem desvantagem em teste de Destreza para manter o equilíbrio. Uma magia como *regeneração* pode restaurar a parte do corpo perdida.
- 7-8 **Perca uma Orelha.** Você tem desvantagem em teste de Carisma (Persuasão) e Sabedoria (Percepção) que envolva escuta. Você tem vantagem em teste de Carisma (Intimidação). Uma magia como *regeneração* pode restaurar a parte do corpo perdida.
- 9-10 **Perca o Nariz.** Você tem desvantagem em teste de Carisma (Persuasão) e de Sabedoria (Percepção) que envolvam sentir cheiros. Você tem vantagem em teste de Carisma (Intimidação). Uma magia como *regeneração* pode restaurar o nariz perdido.
- 11-15 **Visão Embaçada.** Você tem desvantagem em teste de Sabedoria (Percepção) que dependam da visão e em ataques à distância. Este ferimento é curado se você receber qualquer cura mágica. Alternativamente, o ferimento é curado após você gastar 3 dias não fazendo nada além de descansar.
- 16-20 **Braço ou Mão Quebrada.** Você não pode segurar nada com duas mãos e poderá apenas segurar um único objeto por vez. Este ferimento é curado se você receber qualquer cura mágica. Alternativamente, o ferimento sara após alguém tratar o osso com um teste de Sabedoria (Medicina) CD 15 e você gastar 3 dias não fazendo nada além de descansar.

d100 Ferimento

- 21-25 **Perna ou Pé Quebrado.** Seu deslocamento de caminhada é reduzido à metade e você deve usar uma bengala ou muleta para se mover. Você ficará caído após usar uma ação Disparada. Você tem desvantagem em teste de Destreza para manter o equilíbrio. O ferimento sara se receber cura mágica. Alternativamente, o ferimento sara após alguém tratar o osso com um teste de Sabedoria (Medicina) CD 15 e você gastar 3 dias não fazendo nada além de descansar.
- 26-30 **Orelhas Estalando.** Você tem desvantagem em teste de Sabedoria (Percepção) Que envolvam escuta. O ferimento sara se você receber cura mágica. Alternativamente, o ferimento é curado após você gastar 3 dias não fazendo nada além de descansar.
- 31-35 **Manco.** Seu deslocamento de caminhada é reduzido em 1,5 metros. Você deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 10 após realizar uma ação de Disparada. Se você falhar, ficará caído. Cura mágica pode remover esse estado.
- 36-40 **Perder um Dedo.** Você tem desvantagens nos teste de Destreza (Prestidigitação) e teste para usar ferramentas delicadas (como ferramentas de ladrão) se usar a mão a qual perdeu o dedo. Magia como *regeneração* pode restaurar o dedo perdido. Se você perder todos os dedos de determinada mão, agirá como se tivesse perdido a mão inteira.
- 46-50 **Quebre um Item.** Um item não mágico aleatório que você esteja segurando, vestindo ou carregando no seu personagem é quebrado ou arruinado. Role um d10. Com um resultado de 1, o item que foi quebrado é uma arma, em um resultado de 2 o item será um escudo e em uma rolagem de 3-10 o item será qualquer coisa que não seja uma arma ou um escudo.
- 51-55 **Dentes Quebrados.** Você tem desvantagem em teste de Carisma (Persuasão). Quando você conjura uma magia com componentes verbais, role um d20, se tirar 1, a magia falha e o espaço é perdido. O ferimento sara se você receber cura mágica.
- 56-60 **Feridas Purulentas.** Seus pontos de vida máximo são reduzidos em 1 a cada 24 horas que o ferimento persistir. Se seus pontos de vida máximo chegarem a 0, você morre. O ferimento é curado se você receber cura mágica. Alternativamente, alguém pode tratar os ferimentos fazendo um teste de Sabedoria (Medicina) a cada 24 horas. Depois de 10 sucessos, o ferimento sara.
- 61-65 **Ferida Aberta.** Você perde 1 ponto de vida a cada hora que o ferimento persistir. O ferimento sara se você receber cura mágica. Alternativamente, alguém pode tratar a ferida com um teste de Sabedoria (Medicina) CD 15 realizado a cada hora. Após 10 sucessos, o ferimento sara.



d100 Ferimento

66-70 **Traumatismo Craniano.** A qualquer momento que você tente realizar uma ação em combate, deverá fazer um teste de resistência de Constituição CD 20. Em uma falha, você perde a ação e não poderá realizar reações até o início de seu próximo turno. O ferimento sara se você receber cura mágica ou se gastar 3 dias descansando sem fazer mais nada.

71-75 **Pulmão Perfurado.** Você pode usar uma ação ou uma ação bônus no seu turno, mas não ambas. O ferimento sara se você receber cura mágica. Se ambos pulmões forem perfurados, seus pontos de vida caem para 0 e você estará morrendo.

76-80 **Ferimento Interno.** A qualquer momento que você use uma ação em combate, deverá realizar um teste de resistência de Constituição CD 15. Em uma falha, você perde sua ação e não pode usar reações até o começo do seu próximo turno. O ferimento sara se você receber cura mágica ou se gastar 10 dias descansando e não fizer nada além disso.

81-85 **Costela Quebrada.** Tem o mesmo efeito de Ferimento Interno acima, exceto que a CD do teste de resistência é 10.

d100 Ferimento

86-90 **Cicatriz Horrenda.** Você tem desvantagem em teste de Carisma (Persuasão) e vantagem em teste de Carisma (Intimidação). Cura mágica de 6º nível ou maior, como *regeneração* e *cura completa*, removem o ferimento.

91-95 **Cicatriz Dolorosa.** Você tem uma cicatriz que doe toda vez há chuva, queda de granizo, precipitações ou neve. A qualquer momento que você tente realizar uma ação em combate, e sua cicatriz lhe causar dor, você deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 15. Em uma falha, você perder a ação e não poderá realizar reações até o começo do seu próximo turno. O ferimento sara se você receber cura mágica.

96-100 **Cicatriz Menor.** A cicatriz não tem nenhum efeito adverso, mas as garotas gostam. Cura mágica de 6 nível ou maior, assim como *regeneração* pode remover a cicatriz.

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FÃS E É DESTINADO A FÃS,
SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO
EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO
PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.

SANIDADE E CORRUPÇÃO

Encontros com áreas e seres que foram intensamente corrompidos pelo Abismo podem causar efeitos permanentes na mente e no espírito. As energias negativas invadem a mente, sussurrando pensamentos perturbadores e arrastando a alma cada vez mais para perto do esquecimento. Os sussurros, o medo e o sentimento de absoluta impotência podem afetar as mentes até mesmo do mais firmes dos heróis.

NÍVEL DE CORRUPÇÃO

Embora invisível no reino mortal, a marca de corrupção carrega sangue através do tecido da realidade. Ao longo de muitos anos, místicos e estudiosos tentaram medir a propagação da corrupção abissal ou entrópica. Eles foram capazes de identificar as áreas onde é mais forte, mas os vastos efeitos sobre a terra ainda são indetermináveis.

Nas muitas áreas onde a corrupção sangra, as energias afetarão qualquer coisa em que entrar em contato de várias formas. Em termos de jogo, cada área afetada por corrupção abismal ou entrópica tem um Nível de Corrupção de 1 a 8. Os níveis mais altos normalmente tendem a ser localizados perto de portais extraplanares e fendas dimensionais. As áreas comuns não ultrapassam um Nível de Corrupção de 3, com níveis de 4 e 5 como valores extremos. Em raras ocasiões, os relatórios descrevem áreas corrompidas em Níveis de Corrupção entre 6 e 8. Embora inconsistentes, as descrições dessas anomalias representam uma área radial não superior a três quilômetros e duzentos metros de largura, geralmente desprovida de vida, e aqueles que se aventuraram afirmam ter suportado perigosos efeitos colaterais.

TESTES DE SANIDADE

Em uma campanha focada em lordes demônios, deuses antigos e outras forças sobrenaturais alucinantes, cada personagem possui um sétimo valor de habilidade chamado Sanidade, descrito no capítulo 9 do *Guia do Mestre*. O valor máximo de Sanidade de um personagem é determinado na criação de personagens, como outros valores de habilidade, e só pode ser melhorado através de Aumentos de Valor de Habilidade.

Tome nota do valor original de Sanidade de seu personagem, pois seu valor de Sanidade pode diminuir ao longo de uma campanha. Haverá situações durante a aventura onde os personagens devem fazer um teste de resistência de Sanidade para evitar ficarem loucos.

CD do teste de Sanidade = 10 + Nível de Corrupção

Se falhar, uma criatura perde um ponto de Sanidade e fica sujeita a um dos efeitos colaterais listados na tabela a seguir. Eles duram até a criatura fazer um descanso curto.

Se a criatura atingir a metade de sua Sanidade (arredondado para baixo), ela deve rolar na tabela Loucura de Longa Duração no capítulo 8 do *Guia do Mestre*. Sempre que o valor de Sanidade de uma criatura for reduzido a 0, ganha um tipo de Loucura Indefinida, que é permanente, mesmo que o valor de Sanidade da criatura aumente acima de 0.

RECUPERANDO SANIDADE

A Sanidade só pode ser recuperada fazendo um descanso longo. Uma criatura recupera pontos de Sanidade iguais a 1 + seu modificador de Sabedoria depois de completar um descanso longo, até o seu valor de Sanidade máximo.

Eu vejo e ouço visões da morte e destruição a todo instante. Elas não me enlouquecem. Eu sou uma fonte de corrupção e morte, entretanto. Venha. Todos sabem disso.



ESTO NÃO É UM PRODUTO DE FAN. É DESTINADO A FÃS,
QUE MANTÊM O MATERIAL EM BOA CONDIÇÃO E NÃO
EXPRESSAMENTE PROIBIDOS. OS DISTRIBUIDORES
PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.

TESTANDO A SANIDADE

São necessários cheques de sanidade quando:

- Entrar pela primeira vez em uma área corrompida
- Sempre que um aliado é reduzido para 0 pontos de vida em um área corrompida
- Contato físico inicial com um item corrompido
- Conjurando qualquer magia de detecção dentro de uma área corrompida
- À primeira vista de uma criatura corrompida (ou grupo).
- Ao causar o primeiro dano a uma criatura corrompida em cada encontro
- Ataques e magias especiais que provocam testes de sanidade.

PERDA DE SANIDADE

d20 Efeito

- | | |
|-------|--|
| 1-5 | Você escuta sussurros constantes distraindo sua atenção. Você sofre -5 de penalidade na iniciativa. |
| 6-10 | Seus medos internos levam você a dar todos os passos cautelosamente. Seu deslocamento é reduzido pela metade. |
| 11-13 | Você tem visões constantes e aleatórias de morte e ruína. Você tem desvantagem em testes de Sabedoria e Inteligência. |
| 14-16 | Você sente como se não tivesse o controle total de seu corpo ou mente. Você tem desvantagem em todos os testes de resistência, exceto os testes de resistência contra a morte. |
| 17-19 | Todo mundo parece corrompido. Sempre que você fizer um ataque, você deve ter sucesso em um teste de resistência de Sanidade CD 10 ou atacar o aliado mais próximo em vez do seu alvo original. |
| 20 | A corrupção drena você até o ponto de cansaço. Você sofre um nível de exaustão. |

SANIDADE E CORRUPÇÃO EM OUTRAS CONFIGURAÇÕES

A corrupção e seus efeitos podem ser apresentados de várias maneiras, dependendo de onde ela é encontrada. No fundo do Subterrâneo, a radiação mágica conhecida pelos drows como faerzress lentamente torce e remodela tudo o que toca. Em Anchoromé, uma guerra de décadas deixou uma cicatriz de corrupção entre Revonar e Dari Sinora, conhecida como Lash. Em Eberron, as junções extraplanares duplas conhecidas como zonas manifestas às vezes têm aspectos da corrupção originários de Mabar, o plano da Noite Sem Fim ou Xoriat, o Reino da Loucura. No entanto, dentro das Terras da Lamentação, o Abismo Incandescente compõe as configurações da maior região contínua.

Dentro desses domínios, certos feitiços mágicos, objetos amaldiçoados ou artefatos, e habilidades inatas de conjuração de magia também podem exigir que alvos façam testes de Sanidade, especialmente, mas não exclusivo, em áreas que tenham um Nível de Corrupção atribuído.

Nas últimas páginas. Isso foi divertido, Bola de Olho. Teria sido mais divertido se seus assassinos não me incomodassem tanto. Por sorte, tive um pouco de ajuda. Obrigado, velho.

Seus maneirismos precisam ser trabalhados, mas pelo menos você pode conceder crédito por fazer as coisas do jeito certo. Talvez seu mentor possa usar uma lição ou duas a partir de você, em vez disso. Ah, e você é bem-vindo.

—EL





Eu acho que há alguns destes no
aquário de Sylgar. Há um bem ao
lado dessa pilha de ossos.



ITENS DE HISTÓRIA

Quando os personagens buscam uma área e não existe nada de valor, você pode ainda querer recompensá-los com um item que dê a eles pistas sobre o mundo no qual estão se aventurando. A tabela Busca por Itens de História fornece itens feitos para ajudar a construir o seu mundo de campanha e a avançar a história do jogo. Eles podem não ter nenhum valor físico para os jogadores, mas contam uma história. A descrição dos itens foi feita para inspirar. As histórias são suas para extrapolar.

BUSCA POR ITEM DE HISTÓRIA

d100 Item

- | | |
|----|--|
| 1 | Livro de orações para uma divindade local |
| 2 | Frasco de ervas para amenizar dor nas juntas |
| 3 | Mapa da cidade natal de um habitante |
| 4 | Notas sobre um esquema atual de um habitante |
| 5 | Notas sobre um esquema antigo de um habitante |
| 6 | Notas sobre um esquema futuro de um habitante |
| 7 | Sacola com doces locais |
| 8 | Garrafa de bebida alcoólica local |
| 9 | Mapa do local de aposentadoria dos sonhos de um habitante |
| 10 | Carta para um habitante de um ente querido |
| 11 | Livro com as leis do governo local |
| 12 | Livro de contos de fadas para crianças |
| 13 | Livro de histórias assustadoras |
| 14 | Ervas locais usadas em chá |
| 15 | Ervas para cachimbo de um local exótico |
| 16 | Sacola com ossos usados para prever o futuro |
| 17 | Bolsa de componentes de magia cheia de enxofre e guano |
| 18 | Abridor de cartas com o brasão da família de um habitante |
| 19 | Roupas de baixo elegantes de uma loja de uma cidade próxima |
| 20 | Jogo de tabuleiro favorecido pelos habitantes locais |
| 21 | Jogo de cartas favorecido pelos habitantes locais |
| 22 | Jogo de dados favorecido pelos habitantes locais |
| 23 | Desenho de um monstro lendário feito por uma criança |
| 24 | Poema escrito para um habitante por um(a) amante |
| 25 | Pequeno instrumento musical embrulhado em uma partitura de uma música clássica |
| 26 | Moedas de cobre de um império caído |
| 27 | Cobertor tricotado com o símbolo de um governo ou organização local |
| 28 | Óculos escurecidos usados por um habitante com sensibilidade à luz |
| 29 | Corneta de orelha usada por um habitante com deficiência auditiva |
| 30 | Convite para uma festa de um nobre local |
| 31 | Anel símbolo de uma autoridade local |
| 32 | Café moído de um local exótico |

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FAS E É DESTINADO A FAS,
SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO
EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS SÃO
PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.

- | | | | |
|----|---|-----|--|
| 33 | Saco feito com a pele de uma monstruosidade local | 75 | Soco inglês com as iniciais de um criminoso em alto relevo nos pontos de contato |
| 34 | Máscara feita com as feições de um monstro lendário | 76 | Lupa com as iniciais de um inspetor de polícia falecido entalhadas |
| 35 | Caneta e papel timbrado de uma instituição de ensino | 77 | Luvas de trabalho cobertas com o sangue de uma criatura aberrante |
| 36 | Livro didático sobre a ecologia específica de um monstro escrito por um conhecido sábio | 78 | Panela de ferro cheia de ossos humanóides |
| 37 | Símbolo sagrado de bronze da divindade de um habitante | 79 | Frasco pequeno cheio com o condimento favorito de um habitante |
| 38 | Boneco de pelúcia com as feições de uma raça local de cachorro ou animal de carga | 80 | Boneco de vodu do empregador de um habitante |
| 39 | Boneco de pelúcia com as feições de um monstro local | 81 | Alvo de papel com um furo perfeito no centro |
| 40 | Receita para a famosa torta da avó de um habitante | 82 | Estatueta de pedra de uma besta encontrada do outro lado do mundo |
| 41 | Receita para um prato exótico | 83 | Vela de cera entalhada na imagem de um deus |
| 42 | Receita para um prato local | 84 | Mapa do mundo |
| 43 | Caneca de uma taverna ou estalagem local | 85 | Mapa de uma ilha misteriosa |
| 44 | Corpo preservado do animal de estimação de um habitante | 86 | Notas sobre a viagem de um habitante para outro plano |
| 45 | Cabeça de uma besta preservada com troféu de caça | 87 | Nota promissória escrita para um habitante |
| 46 | Planta de uma taverna ou estalagem local | 88 | Aviso de débito escrita para um habitante |
| 47 | Frasco adornado com o símbolo de um grupo mercenário local | 89 | Coleira e placa feitas para um animal Grande |
| 48 | Canivete com iniciais gravadas em Incomum | 90 | Meia para uma criatura Enorme |
| 49 | Pontas de flecha de pedra de uma civilização primitiva próxima | 91 | Cachecol com o brasão de uma guilda artesã local |
| 50 | Entalhe escondido de um deus ou culto maligno | 92 | Pequena caixa de madeira com um compartimento secreto |
| 51 | Armário ou alçapão escondido feito para escravos em fuga se esconderem | 93 | Lô-io com o nome de uma criança |
| 52 | Rato de estimação petrificado | 94 | Esqueleto de madeira de halfling |
| 53 | Bainha de espada com o brasão de uma família nobre do outro lado do mundo | 95 | Dicionário de comum [insira um idioma de sua escolha] |
| 54 | Grilhões de ferro com as mãos preservadas de um humanoide trancadas | 96 | Jogo de fantoches de dedo semelhantes a um grupo lendário de heróis |
| 55 | Adaga com o brasão da guarda de uma cidade do outro lado do mundo | 97 | Caixa de aço contendo as folhas de plantas de uma localização exótica |
| 56 | Caixa de madeira contendo corpos de insetos extintos | 98 | Desenho político caseiro comentando assuntos locais |
| 57 | Lista de alvos deixada para trás por um assassino internacional | 99 | Cópia da publicação de notícias local |
| 58 | Navalha reta cega feita para uma criatura Gigante | 100 | Mandado de prisão de uma pessoa do outro lado do mundo |
| 59 | Luvas brancas feitas para uma criatura Diminuta | | |
| 60 | Manual de treinamento de monstros escrito por um explorador excêntrico já falecido | | |
| 61 | Diário de um habitante | | |
| 62 | Caixinha de música que toca um tom fora de ritmo | | |
| 63 | Cantil cheio com sangue para um ritual | | |
| 64 | Calendário com todos os dias sagrados de uma religião circulados | | |
| 65 | Relógio de sol com o nome ou símbolo de um deus-sol esquecido a tempos | | |
| 66 | Sela de uma besta voadora de carga | | |
| 67 | Traços na parede marcando a passagem do tempo | | |
| 68 | Pequenos sapatinhos feitos para um bebê | | |
| 69 | Picareta quebrada com o símbolo de um rei do Subterrâneo | | |
| 70 | Pequeno par de galhadas, pequenos demais para um cervo ou alce | | |
| 71 | Coordenadas para a casa do melhor amigo de um dos habitantes | | |
| 72 | Cifra para um código secreto que não é mais utilizado | | |
| 73 | Tigela feita com a madeira de uma planta extinta | | |
| 74 | Fivela de cinto com o símbolo de uma ordem de cavaleiros | | |

DESCONFIANÇA

Em certas histórias, o anonimato de um personagem pode ser essencial para os objetivos de um grupo. Durante essas atividades, um marcador de desconfiança pode ser usado em lugares onde a presença ou visibilidade dos personagens é inevitável mas eles desejam permanecer incógnitos. Em certas situações de indiscrição, como usando ferramentas de ladrão em um mercado lotado, o Mestre pode ser encorajado a fazer com que os PdMs desconfiem, mesmo que a tarefa seja bem sucedida.

DESCONFIANÇA EM JOGO

O limite do marcador de desconfiança para um encontro típico é igual ao número de personagens multiplicado por 100. Por exemplo, se sua mesa é composta por quatro jogadores, o limite é estabelecido em 400.

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR F&S E É DESTINADO A F&S,
SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO
EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO
PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.



Quando um personagem falha em um teste de habilidade que possa deixá-lo exposto, seja Destreza (Furtividade) ou Carisma (Persuasão), ao invés disso o Mestre pode tratar a falha com uma rolagem de desconfiança.

Para estabelecer a suspeita que um PdM ou grupo de PdMs ganha em uma falha, o personagem rola dados percentuais e adiciona o resultado ao marcador de desconfiança do grupo, começando em 0. Para rolagens em grupo, cada falha individual aumenta o marcador.

Se o grupo exceder o limite do marcador, todos os personagens do grupo passam a ter a desconfiança dos PdMs apropriados e qualquer número de efeitos pode ser imposta a eles dependendo da aventura (veja “Ajustando o Marcador de Desconfiança”). Se o grupo adquire um nível de desconfiança conforme sua presença começa a ser reconhecida, o Mestre pode continuar a pedir novas rolagens de desconfiança. Novas falhas em rolagens aumentam o nível de desconfiança em 1.

FUNCIONAMENTO DA DESCONFIANÇA

Desconfiança é medida em três níveis que podem afetar qualquer rolagem ou teste de resistência baseada em desconfiança, são cumulativos e não resetam entre encontros.

NÍVEL DE DESCONFIANÇA

Nível	Efeito
1	CD das rolagens de Desconfiança aumenta de acordo com o tamanho do grupo
2	PdMs tem vantagem em testes de Sabedoria
3	PdMs tem vantagem em testes de iniciativa

AJUSTANDO O MARCADOR DE DESCONFIANÇA

Se o grupo foi descoberto mas completa o encontro, o nível de desconfiança diminui em 1. No entanto, em alguns casos que a aventura pode ditar, esse marcador pode ser resetado conforme os personagens se movem de um encontro para o outro, ou a critério do Mestre.

Se um jogador rolar um 100 no dado percentual, o marcador de desconfiança diminui em 100, ou o nível de desconfiança diminui em 1, caso o marcador de desconfiança tenha sido excedido. O Mestre pode usar seu critério para reduzir o nível de desconfiança em outras situações. Por exemplo, se um personagem rolar um 20 natural em um teste de habilidade que normalmente somaria ao marcador de desconfiança, o Mestre pode reduzir o marcador ou Nível de Desconfiança.

O Mestre pode aumentar ou suspender essa mecânica, rolando ele mesmo o dado percentual e acompanhando o marcador de desconfiança em segredo.

O uso cuidadoso do **marcador de desconfiança** pode evitar o medo de falha instantânea que causa “paralisia de escolha” e atrapalha a interpretação. Se um jogador salta direto para a interpretação, o dado de percentual pode ser modificado ou ignorado por completo.

*Eu sou praticamente um livro aberto.
Quer me ver eliminar qualquer suspeita?
Provavelmente vou matá-lo mais tarde.
Viu? Nada para ler.*



ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FÃS E É DESTINADO A FÃS,
SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO
EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO
PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.

NOVOS ITENS MÁGICOS

Os seguintes itens mágicos podem ser dados como tesouros ou recompensas durante suas aventuras.

RECOMPENSA

Arma (espada longa), incomum (requer sintonização)

Esta espada longa de mitral é projetada por elfos, dispondo runas ao longo da lâmina que tem escrita "Arelind", uma antiga palavra élfica que significa "Campeão do Povo". Essas lâminas eram muitas vezes dons oferecidos por magos elfos a aliados não elfos de grande estima.

Você tem um bônus de +1 para ataque e dano em testes feitos com esta arma. Ela produz uma luz fraca em um raio de 1,5 metros quando desembainhada. Você pode falar, ler e escrever o idioma Élfico, desde que a espada esteja em sua posse.

ARMADURA DA COMODIDADE

Armadura (qualquer média), incomum

Embora a magia desta armadura não forneça proteção adicional, vestido com a armadura da comodidade você pode dormir sem efeitos prejudiciais.

CINTO DE FACAS OCULTAS

Item maravilhoso, muito raro

Isso parece ser um cinto de couro preto simples e despretensioso quando enrolado em torno da cintura do usuário. Quando removido, um pequeno diamante pode ser visto costurado na parte interna do cinto. Cada vez que este cinto é afivelado, o som de uma espada tirada de uma bainha é produzido. Como parte de um ataque, você pode desembainhar uma adaga +2 escondida do cinto. Se a adaga deixar suas mãos, ela deixa de existir no final do seu turno. O cinto nunca fica sem adagas. Você deve vestir o cinto para usar esta propriedade.

CINTO DO MACACO

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Este cinto de metal é feito de macacos de prata segurando-se pelos braços com pequenas pedras de jade nos olhos de cada primata. Ao usá-lo, você sente o impulso de fazer cócegas e tratar o mundo como um parque de diversões, balançando objetos, escalando árvores e escalando edifícios. Ao usar este cinto, você adiciona o dobro da sua proficiência aos testes de Força (Atletismo) para escalar.

Com uma ação, qualquer cauda que tenha se torna preênsil por uma hora. Se você não possui uma cauda, ocorre crescimento de uma cauda preênsil de 90 centímetros em sua parte posterior por uma hora. Você pode se pendurar com sua cauda, desde que tenha algo para se segurar. Sua cauda também atua como um terceiro braço e mão, permitindo que você manipule e use objetos que pesam 2,5 kg ou menos. Neste estado, você poderia segurar três armas ao mesmo tempo, mas ainda poderia lutar com apenas duas de cada vez. Você não pode usar essa habilidade novamente até completar um descanso longo.

ARCO DE ATERRAMENTO

Arma (arco longo), raro (requer sintonização)

Uma corrente rígida, mas flexível, faz a curvatura deste arco longo. Cada elo da corrente tem uma pequena pérola rosa em seu centro. Você ganha um bônus +1 para ataque e dano em testes feitos com este arco longo. Quando acerta uma criatura com um deslocamento de voo com este arco, o alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Constituição CD 15 ou ter seu deslocamento de voo reduzido em 3 metros. O alvo deve completar um descanso curto antes que ele possa recuperar qualquer deslocamento perdido dessa maneira.

Um Devorador de Mentes certa vez me disse que eles preferem as suas refeições com uma camada crocante.



ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR F&M E É DESTINADO A F&M. SUAS IMPRESSÕES E/OU VENDAS SÃO EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.



RECOMPENSA



ARMADURA
DA COMODIDADE

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FÃS E É DESTINADO A FÃS,
SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO
EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO
PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.



CAIXA DO ENCOLHIMENTO



ARMADURA DO CAOS

CAIXA DO ENCOLHIMENTO

Item maravilhoso, raridade varia

Essas caixas simples são esculpidas com runas anãs, surpreendentemente leves e, aproximadamente, o tamanho de um pedaço de pão. Dentro, a caixa é muito mais extravagante, forrada com veludo aplumado e cheia de gemas. Uma velha rima infantil é tocada quando a caixa está aberta. “A Lenda de Calibra Daliq” é sobre um mago ladrão anão que se encolheu para se esgueirar de guardas e portas trancadas, a fim de obter suas riquezas.

O Mestre rola para determinar o tipo da caixa ou escolhe uma das opções disponíveis.

TIPO DE CAIXA DO ENCOLHIMENTO

d100	Metal	Espaço do Objeto Original	Raridade
1–50	Ferro	1,5m cúbico ou menor	Incomum
51–80	Aço	3m cúbico ou menor	Raro
81–95	Mitral	4,5m cúbico ou menor	Muito Raro
96–100	Adamantina	6m cúbico ou menor	Lendária

Você pode usar a habilidade da caixa de encolhimento para Aumentar e Diminuir uma vez por dia cada. Você deve estar segurando a caixa para usar qualquer habilidade.

Crescer. Como uma ação, qualquer item previamente encolhido por uma caixa de encolhimento de igual ou menor raridade e energia pode ser aumentado. O item deve ser colocado na caixa de encolhimento e seu tamanho original deve estar dentro dos parâmetros na tabela acima. Uma vez que a palavra de comando é falada, o objeto aparece em um espaço desocupado adjacente à caixa de encolhimento. Você deve estar segurando a caixa de encolher para usar essa habilidade.

Encolher. Como uma ação, você pode falar uma palavra de comando e um objeto não-vivo dentro de 45 metros da caixa de encolhimento tem seu tamanho reduzido a um cubo de 2,5 centímetros, seu peso passa para duzentos gramas e é transportado para a caixa. O item permanece esse tamanho até crescer pela caixa de encolhimento. O item encolhido não pode ser maior que o especificado na tabela acima.

ESPINHEIRO BRAVO

Arma (cimitarra), lendária (requer sintonização)

Enquanto segura esta cimitarra, você pode usar uma ação bônus para ativar seus espinhos. Quando você faz, várias vinhas farpadas serpenteiam ao redor da sua cimitarra, sobre seu pulso e cavam em sua carne. No início de cada um de seus turnos, drena 2 pontos de vida de você para fortalecer seu veneno. Enquanto estiver ligado a você dessa forma, não pode ser desarmado por meios normais, e é resistente a dano de veneno e imune à condição de envenenado. Cada vez que a arma drena seus pontos de vida, ganha uma carga, até um máximo de 5 cargas. A arma continua a drenar seus pontos de vida enquanto está totalmente carregada.

Em um golpe, suas farpas viciosas atacam a partir da cimitarra e encravam em seu alvo com os espinhos venenosos, gastando todas as cargas dentro de suas vinhas. A criatura deve fazer um teste de resistência de Constituição com uma CD igual a 10 + seu bônus de proficiência. Em caso de falha, a criatura recebe 1d4 de dano de veneno por cada carga gasta.

Se você guardar a arma sem gastar todas as suas cargas, as farpas de veneno em suas veias o ferem quando soltar o punho e você deve fazer um teste de resistência de Constituição bem sucedido ou receber o dano de seus espinhos para cada carga restante.

ARMADURA DO CAOS

Armadura (qualquer), lendária (requer sintonização)

Esta armadura redemoinha com um multiverso de cores intoxicantes. Ao usá-lo, qualquer golpe crítico contra você, desperta a armadura. Role um d20 para criar um efeito aleatório. Cada vez que rola, o novo efeito substitui qualquer efeito anterior. Salvo indicado o contrário, a armadura retorna ao seu estado normal quando terminar um descanso curto ou longo.

EFEITOS DA ARMADURA DO CAOS

d20	Efeito
1	Role esta tabela no início de cada um de seus turnos durante o próximo minuto e ignore este resultado nas jogadas seguintes.
2	Você tem vulnerabilidade a todos os danos, incluindo danos causados pelo ataque que ativou, até o início do próximo turno.
3	Você ganha resistência a dano mágico e vulnerabilidade a danos de concussão, perfurante e cortante durante o próximo minuto.
4	Durante o próximo minuto, você recupera 5 pontos de vida no início de cada um de seus turnos.
5	Se você morrer por este ataque, imediatamente volta à vida como se sob efeito da magia <i>reencarnação</i> .
6	Durante o próximo minuto, você pode se teleportar até 6 metros até um ponto que possa ver como uma ação bônus em cada um de seus turnos.
7	As criaturas têm vantagem em testes de ataque contra você durante o próximo minuto.
8	Você ganha um bônus de +3 na CA enquanto usa essa armadura.
9	Você tem uma penalidade de -2 na CA ao usar esta armadura.
10	Você ganha um bônus de +1 na CA enquanto usa essa armadura.
11	Você tem uma penalidade de -1 na CA ao usar esta armadura.
12	Você ganha um bônus de +2 na CA enquanto usa essa armadura.
13	Você tem uma penalidade de -3 na CA ao usar esta armadura.
14	As criaturas têm desvantagem em testes de ataque contra você durante o próximo minuto.
15	A armadura conjura <i>reflexos</i> espelhada em você.
16	A armadura brota asas e conjura <i>voo</i> sobre você, não requerendo concentração. Quando a magia termina, as asas desaparecem.
17	Você ganha resistência a danos de concussão, perfurante e cortante e vulnerabilidade a dano mágico durante o próximo minuto.
18	Você tem imunidade a todos os danos, incluindo danos causados pelo ataque que ativou, até o início do próximo turno.
19	Uma aura espectral o cobre durante o próximo minuto, concedendo-lhe um bônus de +1 na CA e imunidade a <i>mísseis mágicos</i> .
20	Role duas vezes esta tabela, ganhando ambos os efeitos.

ARMA DO CAOS

Arma (qualquer), lendária

Quando você obtiver um 1 ou um 20 em um d20, role outro d20 para criar um efeito aleatório. Cada vez que rola, o novo efeito substitui qualquer efeito anterior. Salvo indicado o contrário, a arma retorna ao seu estado normal quando terminar um descanso curto ou longo.

EFEITOS DA ARMA DO CAOS

d20	Efeito
1	Role esta tabela no início de cada um de seus turnos durante o próximo minuto e ignore este resultado nas jogadas seguintes.
2	Uma aura espectral cobre sua arma. Até o final do seu próximo turno, sempre que acertar um alvo com esta arma, conjure <i>mísseis mágicos</i> como uma magia de 1º nível.
3	Até o final do seu próximo turno, você tem vantagem em testes de ataque com essa arma.
4	Você e todas as criaturas dentro de 9 metros de alcance ganham vulnerabilidade a danos cortantes durante o próximo minuto.
5	Seus ataques com esta arma causam um dano radiante adicional de 1d8.
6	Sua arma conjura <i>constrição</i> na criatura mais próxima que tenha atingido com ela antes do final do seu próximo turno.
7	Em vez de rolar, trate o resultado dos dados de dano da arma como 1 até o final do seu próximo turno.
8	Você ganha um bônus de +3 para ataque e dano em testes feitos com esta arma.
9	Você tem uma penalidade de -2 para ataque e dano em testes feitos com esta arma.
10	Você ganha um bônus de +1 para ataque e dano em testes feitos com esta arma.
11	Você tem uma penalidade de -1 para ataque e dano em testes feitos com esta arma.
12	Você ganha um bônus de +2 para ataque e dano em testes feitos com esta arma.
13	Você tem uma penalidade de -3 para ataque e dano em testes feitos com esta arma.
14	Em vez de rolar, trate o resultado dos dados de dano da arma como resultado máximo até o final do seu próximo turno.
15	Você e todas as criaturas dentro de 9 metros de alcance ganham vulnerabilidade a danos perfurantes durante o próximo minuto.
16	Seus ataques com esta arma causam um dano necrótico adicional de 1d8.
17	Você e todas as criaturas dentro de 9 metros de alcance ganham vulnerabilidade a danos de concussão durante o próximo minuto.
18	Você está envolvido por uma música etérea de enfraquecimento durante o próximo minuto.
19	Um fulgor glorioso relampeja em sua arma, então desaparece. Imediatamente depois, sua arma conjura <i>bola de fogo</i> como uma magia de 3º nível e centrada em si mesmo.
20	Role duas vezes esta tabela, ganhando ambos os efeitos.

ESTE MATERIAL FOM PROIBIDO POR FOS E DESTINADO A FOS,
SUA IMPRESSÃO OU VENDA SÃO
EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO
PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL



ARMA DO CAOS



ADAGA DE
ALONGAMENTO DE SOMBRAS



CANETA TINTEIRO

ADAGA DE ALCONGAMENTO DE SOMBRAS

Arma (adaga), incomum (requer sintonização)

Você ganha um bônus de +1 para ataques e danos de testes feitos com essa arma mágica.

Ao empunhar esta arma, você pode gastar uma ação bônus para ativar sua característica especial da arma, estendendo o alcance das sombras existentes ao seu redor. Você e qualquer criatura dentro de 1,5 metros de alcance ganham vantagem para testes de Destreza (Furtividade) com luz fraca. Este efeito dura um minuto e não funciona em completa escuridão. Uma vez que esse efeito é usado, um descanso longo deve ser terminado antes que ele possa ser usado novamente.

MANGUAL DE ENERGIA

Arma (mangual), lendária (requer sintonização)

Este mangual tem uma cabeça vítrea transparente com uma safira grande em seu centro. Quando tocado, o mangual emite uma vibração sutil, que pode ser sentida como se ele mal pudesse conter sua energia. Você ganha um bônus de +2 para ataques e danos em testes feitos com este mangual. Cada vez que causar dano a uma criatura grande ou menor, ele deve ter sucesso em um teste de Força CD 15 ou será empurrado 1,5 metros para trás. Enquanto mantém o mangual de energia, pode usar sua ação para girar o mangual muito rapidamente criando uma pequena muralha de energia por magia adjacente a você. Esta muralha tem apenas 1,5 metros de altura, 1,5 metros de largura e dura 1 minuto. Você só pode criar uma parede dessa forma por vez.

CANETA TINTEIRO

Item maravilhoso, incomum

Esta caneta escreve em tinta preta sem necessidade de mergulhar a caneta. Como uma ação, o portador da caneta pode pulverizar um jato de tinta nos olhos de uma criatura dentro de 3 metros. A criatura deve ter sucesso em um teste de resistência de Destreza CD 10 ou ficar cega até o início do próximo turno. Uma vez que este recurso é usado, a caneta não funcionará até que uma semana inteira tenha passado.

BESTA DO CURANDEIRO

Arma (qualquer besta), muito raro (requer sintonização)

Feito a partir da madeira de árvores de ervas carbonizadas por insolação, esta besta pesada é cravada com corações esculpidos em zircão rosa. Você ganha um bônus de +1 para ataques e danos em testes feitos com a besta. Antes de disparar a besta, você pode transformar uma seta não mágica carregada na arma em uma seta de cura sem gastar ação. Se você não usar a seta dentro de uma hora depois de convertê-la, ela retorna de volta a uma seta normal. Quando atingido com uma seta de cura, o alvo sofre dano normal e depois cura seus pontos de vida iguais a $4d10 + 4$. Você não pode embuir outra seta de cura da besta até terminar um descanso curto ou longo.

ANEL DA VESPA

Anel, comum (requer sintonização)

Este anel de latão vistoso permite que o portador use uma ação para transmitir um surpreendente surto - sem danos - a uma criatura alvo. Se o alvo falhar em um teste de resistência de Constituição CD 10, a criatura grita alto. Há também uma chance de 10% de que uma criatura seja amedrontada pelo anel da vespa, ao falhar no teste de resistência, e derrube qualquer coisa que esteja segurando.

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FÃS E É DESTINADO A FÃS,
SUS IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO
EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO
PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.

Pulverizando tinta nos olhos dos outros?
Vocês vão precisar de uma caneta maior.



REDE DE FERRO

Arma (rede), incomum

Esta rede negra é adornada com crânios esculpidos em rubi que guincham quando arremessados. Quando atingir um alvo com esta rede, e falar uma palavra de comando, ela se transforma em uma gaiola de ferro torcido por 1 hora. Enquanto se transformada desta forma, a CD de Força para testes de libertação da rede aumenta para 18, a rede de ferro tem CA 15, e os alvos devem aplicar 50 de dano na rede para destruí-la e escaparem. Uma vez que tenha usado essa habilidade, não pode usá-la novamente até o amanhecer do dia seguinte. Se a rede for destruída, ela se conserta em 24 horas.

CHICOTE DE APERTO

Arma (chicote), raro

Quando estalado, este chicote solta uma série de risadas de bocas torcidas esculpidas ao longo da parte inferior da alça de obsidiana. O mais impressionante é que o próprio chicote incrivelmente forte, é carnudo e semelhante ao longo tentáculo de um bulbo ventoso. Como uma ação, você pode usar o chicote para pegar um objeto pesando 22,5 quilos ou menos ao alcance e depois arrasta-lo até você. Se o item estiver em posse de outra criatura, role um teste resistido de Destreza contra um teste de Força da criatura. Se o seu resultado de Destreza for maior, remova o objeto e arraste-o até você.

ARCO LONGO DAS ALMAS PERDIDAS

Arma (arco longo), muito raro (requer sintonização)

Você ganha um bônus de +1 para ataques e danos feitos com essa arma mágica.

Quando um jogador sintonizado com este arco matar uma criatura com uma flecha atirada, a alma da criatura que morreu é aprisionada dentro do arco de mogno marcado por runas. A criatura morta dessa maneira não pode ressuscitar. Como uma ação bônus, o jogador pode transferir a alma aprisionada no arco em uma flecha, e atirar. Essa flecha ataca com vantagem e causa um dano necrótico adicional de 3d6 em um golpe. Uma vez que uma alma sai do arco, outra não pode entrar no arco durante 24 horas completas.

Se o portador sintonizado com o arco longo das almas perdidas morrer enquanto a menos de 3 metros do arco, a alma do portador entra no arco. O jogador não pode ser devolvido à vida até que o arco se sinta em sintonia com um novo personagem, e então uma flecha pode ser disparada para libertar a alma.

PERGAMINHO DA LEMBRANÇA

Item maravilhoso, incomum

Este pedaço de pergaminho enrolado tem a capacidade de extrair os detalhes da mente de uma criatura inteligente e exibi-lo em sua superfície. Quando uma criatura com uma Inteligência 4 ou superior porta o pergaminho e se concentra em uma cena ou indivíduo específico, após 10 minutos de concentração, o pergaminho exibe um esboço em preto e branco dessa cena ou indivíduo. Só se pode criar uma representação de uma criatura que realmente se tenha visto e se lembre. O esboço é tão preciso e detalhado quanto a memória da criatura.



BESTA DO CURANDEIRO



ARCO LONGO
DAS ALMAS PERDIDAS

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FÃS E É DESTINADO A FÃS,
SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO
EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO
PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.

PERGAMINHO DA
LEMBRANÇA



POÇÃO DA
RESSUSCITAÇÃO



CAJADO DO
PODER ALTIVO



POÇÃO DE RESSUSCITAÇÃO

Poção, muito rara

Esta poção parece ser um frasco vazio, mas na verdade contém um gás pútrido. Quando é mantido sob o nariz de uma criatura e sem a tampa, um gás escapa. Se a criatura está inconsciente, atordoada ou incapacitada, essas condições se encerram imediatamente, assumindo que a criatura está com 1 ponto de vida ou mais. Se uma criatura que não esteja sofrendo nenhuma dessas condições inala a poção, ela deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 10 ou ficar atordoada até o início do próximo turno.

BOLSA DOS SONS

Item maravilhoso, comum

Esta bolsa mágica se parece como uma algibeira de cinto comum. Como uma ação, uma criatura que segure a bolsa pode falar ou fazer um som na bolsa, e depois selá-la.

Quando a bolsa é aberta, espremida, sentada sobre ou aberta de qualquer forma, o som que estava segurando emerge exatamente no volume que originalmente foi feito dentro da bolsa. O som não pode demorar mais de 6 segundos. Uma vez que o som escapa, ele deve ser recarregado.

ANEL DO MEDO

Anel, muito raro (requer sintonização)

Este anel de ferro é cravejado com pedras de ônix gelado ao toque. Enquanto você usa o anel, as criaturas que você atinge com um golpe crítico devem ter sucesso em um teste de resistência de Carisma CD 15 ou terão medo de você por 1 minuto. As criaturas que falharem neste teste de resistência podem repeti-lo no final de seus turnos, encerrando a condição amedrontada em um sucesso.

CALÇADOS DO MESTRE DE CELEBRAÇÃO

Item maravilhoso, muito raro (requer sintonização)

Estas finas sandálias de seda verde, prata e azul são cravejadas com esmeraldas no calcanhar e feitas por magos para os membros mais torpes da corte real. O tilintar agradável de pequenos sinos pode ser ouvido quando você dançar nesses calçados na frente de uma plateia. Ao usar esses calçados, você adiciona o dobro de sua habilidade aos testes de Destreza (Acrobacias) para dançar ou saltar e os ataques de oportunidade contra você tem desvantagem.

MOSCA ESPIÃ

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Esta pequena mosca é esculpida em pérola negra e não maior do que uma mosca real. A pequena mosca é difícil de ser percebida e requer um teste de Sabedoria (Percepção) CD 17 para detectar. Você pode usar uma ação para falar a palavra de comando do item e fazer com que a mosca ganhe vida. Enquanto estiver ativada e dentro de 90 metros de alcance, pode usar sua ação para mover a mosca 9 metros e você vê e ouve através do item por até uma hora. Durante este tempo você estará surdo e cego em relação aos seus próprios sentidos. Se a mosca se move a mais de 90 metros de distância de alcance, ela é desativada. Você pode desativar a mosca falando a palavra de comando novamente como uma ação. Uma vez ativada a mosca, ela não pode ser reativada durante as próximas 24 horas.

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FÔS E É DESTINADO A FÔS.
SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO
EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO
PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.

CAJADO DO PODER ALTIVO

Cajado, lendário (requer sinalização)

Este cajado tem uma cabeça esculpida em ônix e uma haste de ouro e funciona como um bordão que concede +3 bônus para ataques e danos em testes feitos com ele. O cajado possui propriedades associadas a seis botões diferentes que estão definidos em uma linha ao longo do seu comprimento.

Seis Botões. Você pode pressionar um dos seis botões do cajado como uma ação bônus. O efeito de um botão dura até você pressionar um botão diferente ou até que pressione o mesmo botão novamente, o que faz com que a haste retorne à sua forma normal.

Se você pressionar o **botão 1**, o cajado se torna uma espada grande do congelamento, e a metade superior do cajado se transforma em uma enorme lâmina.

Se você pressionar o **botão 2**, a cabeça de ônix do cajado se transforma em um enorme martelo, transformando o cajado em uma maça mágica que concede um bônus de +3 para ataques e danos em testes.

Se você pressionar o **botão 3**, a cabeça de ônix do cajado se alonga e se transforma em uma ponta afiada, transformando o cajado em um pique mágico que concede um bônus de +3 para ataques e danos em testes.

Se você pressionar o **botão 4**, o cajado flutua em cima do portador como um pedaço de madeira flutuante. O cajado pode flutuar com até 1800 quilos de peso suspensas a ele.

Se você pressionar o **botão 5**, a cabeça de ônix do cajado lança uma luz brilhante em uma esfera de 18 metros de raio e luz fraca por mais 18 metros.

Se você pressionar o **botão 6**, do cajado surgirá até 190 litros de qualquer líquido em que a cabeça de ônix seja colocada. Ao pressionar este botão novamente, o cajado liberará todo o líquido de uma vez para fora da cabeça.

Detectar Magia. Ao segurar o cajado, você pode usar sua ação para conjurar a magia de *detectar magia*. Esta propriedade não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

Detectar Portas Secretas e Armadilhas. Ao segurar o cajado, você pode usar sua ação para procurar por portas secretas e armadilhas. Se uma porta secreta ou armadilha estiver dentro de 9 metros de alcance, a cabeça de ônix do cajado pulsa com luz e aponta para o local mais próximo. Esta propriedade não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

Pancada Trovejante. Quando você atinge uma criatura com um ataque corpo-a-corpo usando o cajado, pode forçar o alvo a fazer um teste de resistência de Constituição CD 17. Em caso de falha, o alvo recebe um dano adicional de 4d6 trovejante e é derrubado a 6 metros de distância de você e caído. Esta propriedade não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

TABARDO DO TRAIADOR

Item maravilhoso, comum (requer sinalização)

Quando a sombra da guerra está em seu auge, soldados sabem que devem atacar qualquer pessoa vestindo as cores ou insígnias do inimigo. Tabardo do traidor é uma peça finamente costurada de roupa que pode ser usada sobre a armadura. Como uma ação, a criatura vestindo o colete pode mudar a cor e insígnia no tabardo para qualquer coisa que eles quiserem.

Eu me pergunto o que tem um gosto pior, cozido de anão ou anão cozido.



CONCHA DE TROMBERD

Item maravilhoso, raro

Esta concha de prata foi criada por um cozinheiro anão chamado Tromberd, que atuou como cozinheiro para um grupo de aventureiros bem-sucedidos.

Como acólito de Moradin, Tromberd combinou suas habilidades divinas, metalúrgicas e culinárias para levar sua profissão a novas alturas. Ele criou uma concha mágica que imbuída às refeições, aplicaria a ela propriedades curativas mágicas. Enquanto o nome e as façanhas do grupo de aventureiros se perderam tempo, a concha mágica de Tromberd sobreviveu e continua a servir refeições surpreendentes e mágicas.

Quando a concha é usada para cozinhar uma panela de sopa ou ensopado durante pelo menos 2 horas de agitação constante, a refeição se torna comida mágica que pode alimentar até 8 criaturas. A refeição deve conter pelo menos 20 po de ingredientes, incluindo ervas raras e especiarias. Se a refeição é consumida como parte de um descanso longo, o número de dados de vida recuperados pelas criaturas que comem a refeição no final do descanso longo aumenta em 2 (até o máximo normal da criatura). As criaturas também ganham 10 pontos de vida temporários no final desse descanso longo. Uma vez usado, a magia da concha não pode ser usada novamente até uma semana passar. A criatura que cozinhar a refeição não pode ganhar os benefícios mágicos da comida.

Parece que cheguei ao final do meu uso informativo. Sem preocupações, Sr. Xanathan, fiquei certo de ter deixado sua pequena pilha exatamente onde encontrarei. Espero que não se importe. Não que eu me importe se o faz. Você não deveria deixar suas coisas por aí assim. Além disso, um velho homem, tem melhores notas.

Aqui jaz Aladdin Sombra do Sol

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR F&S E É DESTINADO A F&S,
SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO
EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO
PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.



PARTE TRÊS

AVENTURA: TODOS OS OLHOS EM CHULT

INTRODUÇÃO

TODOS OS OLHOS EM CHULT É UMA AVENTURA de 2–3 sessões para personagens 1º nível. Esses personagens irão alcançar o 3º nível até o fim da aventura. Ela acontece em Porto Nyanzaru, Chult, logo após dois navios exibindo bandeiras negras entrar no porto sob a cobertura da noite.

Apesar da aventura acontecer em lugares familiares aos jogadores da linha de história de *Tumba da Aniquilação* e poder ser jogado como missão alternativa em Porto Nyanzaru, ela não tem relação alguma com a Maldição da Morte nem com outros elementos da trama de *Tumba da Aniquilação*. Ao invés disso, ela foca em duas nefastas facções Faerûnianas - Os Zhentarim e a Guilda de Xanathar - trabalhando juntas para saquear Chult em benefício mútuo.

Todos os blocos de estatísticas usados nessa aventura que não são do *Manual dos Monstros* são disponibilizados no fim dessa aventura.

PLANO DE FUNDO DA AVENTURA

Por séculos, Porto Nyanzaru enfraqueceu sob o controle colonial das ricas nações Faerûnianas de Amn. Apenas nove anos atrás, um consórcio de comerciantes dentro do porto forçou Amn a renunciar o controle da cidade. Desde então, os mercantes que tiraram Nyanzaru de Amn se tornaram os nove príncipes mercantes que governam a cidade, e eles juraram a nunca mais permitir que sua casa e seu povo sejam dominados pelas forças de Faerûn novamente.

Através do oceano, em um refúgio subterrâneo de pilantras conhecidos como Porto Caveira, a infame Guida de Xanathar tomou conhecimento da riqueza de Nyanzaru e pretendem sugá-la até a última gota. O observador senhor do crime conhecido como Xanathar enviou um dos seus tenentes, um ambicioso anão da colina chamado de Olho-Vermelho, para se infiltrar na cidade, ganhar controle dos príncipes mercantes e obter as riquezas de seus cofres.

O navio do Olho-Vermelho, *Brilho Perverso*, acabou de entrar no porto de Nyanzaru sob a proteção da noite. Ele leva uma carga abominável: devoradores de intelecto que ele planeja contrabandear para as casas dos príncipes mercantes de Nyanzaru, começando com Jobal, o príncipe mercante que ele subornou para conseguir passagem segura para dentro de Nyanzaru. Um a um, os devoradores vão tomar o controle das mentes dos príncipes, tornando eles em fantoches da Guilda de Xanathar.

Enquanto isso, um segundo navio entrou no porto sob a proteção da noite, esse navio, *Víbora Voadora*, carrega contrabandistas da cidade Faerûniana de Águas Profundas. Sua capitã, Florina DuRaal, é uma ambiciosa e egoísta membra dos Zhentarim, e tem usado seus contatos dentro da Rede Negra para contrabandear artefatos inestimáveis para fora de Chult para encher seu bolso de ouro.

Essa célula de trapaceiros do Zhentarim e a infame Guida de Xanathar forjaram uma receosa trégua na esperança de que essa aliança de criminosos águasprofundenses vai ajudá-los a derrotar as autoridades de Nyanzaru.

RESUMO DOS PdMs

Os seguintes PdMs e localizações são proeminentes nessa aventura.

Florina DuRaal. A capitã da *Víbora Voadora*. Essa meio-elfo é uma loba solitária membra dos Zhentarim em Águas Profundas. O Zhentarim em grande parte - a facção que alguns dos personagens talvez façam parte - a veem como ameaça, mas não sabem de seu paradeiro. Atualmente, ela está contrabandeando artefatos culturais inestimáveis para fora de Chult e vendendo eles em Águas Profundas no mercado negro.

Jobal. Um dos príncipes mercantes de Porto Nyanzaru, Jobal é um homem Chultano e um explorador de selva aposentado. Ele vive seus dias em riqueza e luxúria, e estava interessado o suficiente na estrangeira Guilda de Xanathar para permitir uma audiência com eles. A Guilda de Xanathar quer seu suporte para que eles possam pilhar Porto Nyanzaru em surdina, e está com disposto a destruir sua mente para conseguir isso.

Olho-Vermelho. O Capitão do *Brilho Perverso*. Esse anão era originalmente um contrabandista de Porto Caveira antes de ser comprado pela Guilda de Xanathar. Ele está agora organizando para devoradores de intelecto serem contrabandeados para dentro das casas dos príncipes mercantes. Seu olho direito é cercado por uma tatuagem assustadora do emblema da Guilda de Xanathar: um círculo com dez barras irradiando para fora dele. Seus agentes tem o príncipe mercante Jobal mantido como refém e forçado ele a emitir uma ordem prevenindo o Brilho Perverso de ser procurado.

Reef Ambrose Whilder. Uma pequena e inquisitiva arqueóloga de Mirabar, Reef Ambrose é a irmã do famoso romancista Johan Whilder e o personagem principal em sua série de romance que fala de uma garota com sorriso irônico, chapéu de aba larga, e um chicote. A autoproclamada aventureira entusiasta, Reef veio para a península para recuperar o lendário Pulso de Chult, e Zindar trocou suas informações para ter acesso a seu conjunto de habilidades e contatos dela.

Saj'r Dariguez. (Pronuncia-se Se-JEER Da-REE-gez). Uma vez que é um dos capitães de navios Amniano mais importantes, Dariguez é um contato mais antigo de Zindar, que caiu das graças da nação mercantil e passa seus dias no exílio buscando um trabalho semi-honesto ou busca a alma no fundo de uma garrafa.

Zindar. Esse meio-dragão de escamas douradas é o capitão do porto de Nyanzaru e o contato dos personagens nessa aventura. Ele não vai arriscar um incidente diplomático expulsando o misterioso navio para fora do porto, já que um dos príncipes mercantes pessoalmente autorizou sua entrada, mas Zindar suspeita de alguma ação ilegal e quer que eles saiam de qualquer maneira.

GANCHOS DA AVENTURA

Os personagens podem se envolver na história por diversas formas. Essa aventura acontece imediatamente após *Tumba da Aniquilação*, mas pode também acontecer antes ou durante os eventos da história.

Tarefa dos Harpistas. Agentes Harpistas em Águas Profundas tomaram ciência de dois navios navegando para o sul de sua cidade em direção a Chult. Eles contam um dos Harpistas em Porto Nyanzaru - um dos personagens - e pedem que eles entrem em contato com Zindar, capitão do porto de Nyanzaru. Eles prometem que Zindar os recompensará.

Pedido de Zindar. Enquanto na Ala de Ancoradouro do Porto Nyanzaru, o capitão do porto Zindar solicita uma reunião privada com os personagens e pergunta se eles, "como estrangeiros", reconhecem o navio conhecido como *Brilho Perverso* e *Víbora Voadora*.

Suspeita de Zhentarim. Zhanthi, um príncipe mercador com ligação com o Zhentarim, solicita que os personagens investiguem o misterioso navio no porto, usando seu amigo Zindar como contato. Ela teme que sejam contrabandistas, que é uma ameaça ao comércio local em Nyanzaru. Ela promete que Zindar os recompensará.



PARTE 1: NAVIOS NA ESCURIDÃO

Nessa parte, os personagens são pedidos pelo capitão do porto Zindar para aprender dois misteriosos navios chegaram a Porto Nyanzaru. Ao investigar os navios, eles descobrem que um dos navios está contrabandeando raros produtos de Chult, mas que o outro está contrabandeando mortíferos devoradores da inteligência.

CONHECENDO ZINDAR

Você vira uma esquina na Ala de Ancoradouro do Porto Nyanzaru e se encontra encarando nos olhos de um alto meio-dragão coberto de escamas douradas que brilham em uma tarde de sol. Ele olha para você por um momento antes de perguntar, "Vocês são os agentes que eu estava esperando?"

O meio-dragão dourado se apresenta como Zindar e convida os personagens ao seu escritório para discutir propostas de negócios.

Zindar senta em uma cadeira almofadada e olha para fora da ampla janela com vista para o porto. Na visão da janela encontra-se uma grande estátua de um Rei Chultano Ancião em trajes completos, revestido na pele de criaturas poderosas e carregando um grande escudo. Ele diz, "A estátua é Na N'buso, o grande rei. Ele diz a todos os visitantes do nosso porto que Chult é a terra que nunca mais será conquistada. Entretanto..." Zindar gesticula para os dois navios sem bandeiras no porto. "Eles são aqueles que nos enganariam ou tentariam acabar com a nossa independência"

"Aqueles navios entraram no porto sob a proteção da noite, e não tem bandeiras. Em geral, eu pensaria em contrabandistas insignificantes, mas meus aliados acreditam ser outra coisa e meus pensamentos estão tomados de suspeitas. Um príncipe mercante anônimo me impediu de ordenar uma revista nos navios. Eu humildemente peço sua ajuda. Subam a bordo de um desses navios secretamente e me traga o manifesto do navio ou outra prova da carga dele. Se eles são meros mercadores, então eu os pagarei e seguiremos nossos caminhos. Se eles são o que eu suspeito.... bem, sempre podemos usar mais ouro, certo?" Ele conclui com uma piscadela.

Zindar teme que esses navios ameace o balanceamento do poder em Porto Nyanzaru. Seus aliados, Reef Ambrose e Saj'r Dariguez, descobriram caixas enaltecidas com um alterado emblema de Zhentarim e da Guilda de Xanathar. Ele oferece 25 peças de ouro por pessoa em troca de prova de que a carga do navio e sua legalidade ou ilegalidade. Ele pede discrição e enfatiza que assassinato dentro da cidade é ilegal, mesmo em autodefesa,

Nomes de Navios. Se os personagens aceitam a missão, Zindar revela que um dos navios é chamado de *Brilho Perverso*, e o nome do outro foi escondido com alcatrão, mas tem o mastro na forma de uma serpente. Se nenhum dos personagens tentarem um teste de Inteligência para identificar o *Brilho Perverso*, apenas um sucesso em teste com CD 20 revela que ele era um navio contrabandista qualquer que operava ao redor de Águas Profundas e Porto Caveira muitos anos antes.



MAPA 1: CONVÉS DA VÍBORA VOADORA E BRILHO PERVERSO

A BORDO DOS NAVIOS

Alcançar o *Víbora Voadora* e o *Brilho Perverso* é uma tarefa simples. Entrar neles sem uma intimação é mais complicado. Ambos os navios tem uma prancha baixada no cais, mas elas estão sendo guardadas por membros da tripulação, requerendo que todo o grupo faça um teste de Destreza (Furtividade) CD 10. Todo o grupo sobe a bordo sem ser detectado se pelo menos metade dos personagens tiverem sucesso. Se mais da metade dos personagens falharem no teste, as criaturas na área A1 ou B1 dependendo do navio (veja abaixo) vai notá-los.

NAVIOS ÁGUAPROFUNDENSES

Ambos os navios, o *Víbora Voadora* e o *Brilho Perverso* foram construídos pela Ordem dos Mestres Carpinteiros em Águas Profundas. Ambos possuem o mesmo formato geral e usa o mesmo mapa. Cheque o Mapa 1 para locais. Uma área marcada com "1" no mapa representa área A1 no *Víbora Voadora* ou área B1 no *Brilho Perverso*.

O VÍBORA VOADORA

Florina DuRaal uma vez usou esse navio para contrabandear produtos ilícitos através de todo o sul de Faerûn à serviço do Zhentarim. Desconhecido pelo resto da Rede Negra, ela agora opera com uma célula de ladinos do Zhentarim com base em Águas Profundas. Esse navio atualmente possui quatro piratas; Florina está pessoalmente organizando um acordo sombrio na Ala Mercante do Porto Nyanzaru.

O nome do navio é exibido no casco, mas foi escondido com alcatrão. Um personagem que obtiver sucesso em um teste de Destreza (Furtividade) CD 15 pode gastar 5 minutos raspando o alcatrão para revelar que o nome é *Víbora Voadora*.

A1. CONVÉS PRINCIPAL

Um único marinheiro está esfregando o convés principal do *Víbora Voadora*. Ele está vestindo um chapéu de aba larga e está cantando alto uma canção marinheira indecente enquanto trabalha. As escadas levam acima para o convés suspenso e para baixo para os conveses inferiores à proa e à popa do navio.

Esse marinheiro é um meio-elfo **bandido** chamado Slim Deirick. Ele é desajeitado e humilde e é ganha a vida fazendo o trabalho sujo de Florina. Um teste de Carisma (Persuasão) CD 13 é o suficiente para convencê-lo a trair Florina e mostrar aos personagens o compartimento de carga. Um suborno de ao menos 10 po garante ao personagem vantagem ou outro lançamento de dados nesse teste.

Grade. Um personagem pode fazer um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15 para examinar dentro do compartimento de carga do navio (área A4).

A2. LEME E ARTILHARIA

O leme do navio está abandonado, assim como duas catapultas montadas na porta e no final do estibordo da popa.

O leme pode ser operado por qualquer personagem que obtenha sucesso em um teste de Inteligência CD 15 (personagens proficientes em veículos aquáticos podem adicionar seu bônus de proficiência nesse teste). Entretanto, esse navio não vai se mover se a âncora não for suspensa (ver área A3), e a tripulação inteira vai notar se o navio começar a mover e irão confrontar os ladrões de barco.



Catapulta. Qualquer personagem proficiente em besta pesada pode adicionar seu bônus de proficiência em ataques feitos com uma pequena catapulta montada no convés. Eles são projetados para atirar em outros navios, e qualquer ataque contra criaturas no convés do navio é feito com desvantagem.

É necessário uma ação para carregar e mirar uma catapulta, e uma ação para atirar.

Seta. *Ataque a Distância com Arma:* +6 para atingir, alcance 36/146m, um alvo. *Acerto:* 11 (2d10) dano perfurante.

UM NAVIO DISTANTE DEMAIS

Se você não quer os personagens consigam um navio na sua campanha, considere que Zindar imponha isso ao fim da Parte 1 e pagando aos personagens uma pequena comissão de 25 po para cada um por capturá-lo.

A3. PROA

Na proa do navio encontra-se uma grande roda usada para erguer e baixar a âncora. Um humanoide musculoso de pele esverdeada está encostado na roda, dormindo.

O pirata dormindo no molinete da âncora é um meio-orc **rufião** chamado Rugrino. Ele está perdidamente apaixonado por Florina, e fará qualquer coisa por ela, recusando qualquer suborno para traí-la.

Âncora. A grande roda pode ser virada em qualquer direção com um teste de Força CD 15. Isso ergue e abaixa a âncora do navio com uma corrente de ferro.

A4. COMPARTIMENTO DO NAVIO

Dois humanos piratas estão engajados em um jogo intenso de cartas com essa negra, e suja carga, com jarras vazias descartadas no chão abaixo deles. Um temível cachorro de duas cabeças está sentado atento nas proximidades.

Os marinheiros dormindo são **bandidos**, e seu animal de estimação **cão da morte** está vigiando ao lado deles. Se o cão detectar qualquer intruso com percepção passiva de 15, ele late e acorda os bandidos, e então ataca.

Tesouro. Os quatro recipientes desse quarto contêm ração salgada e os demais produtos valem 10 po. Cada container contém 45 quilos.

Um grande compartimento de contrabando foi construído no chão do convés inferior. Ele pode ser detectado ao fazer um teste de Sabedoria (Percepção), e é facilmente aberto. Dentro do compartimento tem quatro caixas cheias de peles de animais exóticos, venenos, e outros contrabandos que valem 2.000 po no mercado negro em Águas Profundas. Eles apenas vendem 100 po em porto Nyanzaru.

A5. QUARTO DO CAPITÃO

Essa câmara é bem decorada com uma mesa e cadeiras, uma mesa de escrever de madeira, e uma cortina de seda fina separando esse cômodo do pequeno quarto. O cheiro de perfume fino quase disfarça o aroma do mar.

Na mesa encontra-se uma carta amassada e semiacabada endereçada para “Dour Orlando” no mercado de Grande Souk. Se lê:

Capitã DuRaal, a próxima entrega está preparada para você na minha loja ao por do sol de amanhã. Não é negócio falso, eu juro! Por favor deixe minha família de fora dessa vez.

A mesa também contém um manifesto escrito listando toda a carga e pessoal do navio, descrevendo “Capitã DuRaal”, uma tripulação de 20 marinheiros, e os conteúdos do compartimento de carga do navio (área A4).

A6. QUARTO DOS MARINHEIROS

Quatro redes estão presas nas paredes desse quarto e três piratas estão deitados nelas. Uma pilha de moedas de prata e papéis encontra-se sob a mesa.

Os três piratas tiveram suas gargantas arrancadas. Um sucesso no teste de Sabedoria (Medicina) CD 10 revela que eles devem ter sido assassinados por uma criatura com grandes dentes.

Enrolado ao redor das pernas da mesa está um **jacule** camuflado para parecer madeira do navio. Ele se torna uma criatura viva assim que alguém dá as costas a ele, pegando-o de surpresa. O jacule foi recentemente comprado pelos piratas no mercado negro, mas a criatura selvagem se libertou, atacou e matou seus novos donos.

Tesouro. A tabela contém 127 pp e um panfleto barato de como treinar sua serpente jacule.

O BRILHO PERVERSO

Olho-Vermelho não está em seu navio no momento, já que ele está pessoalmente contrabandeando produtos perigosos do navio para Porto Nyanzaru. Ele e a maioria de sua tripulação estão na Vela Quebrada, uma taverna suspeita do outro lado da cidade planejando atacar a casa do príncipe mercante Jobal.

Todos os humanoides do *Brilho Perverso* tem o emblema da Guilda de Xanathar, um círculo perfeito com dez raios equidistantes irradiando fora da circunferência, tatuado em uma parte de seus corpos.

B1. CONVÉS PRINCIPAL

Dois anões usando bandana estão jogando o jogo de pega-e-joga com um côco no convés do navio. Um papagaio colorido paira ao redor de seus ombros.

Esses dois anões são **bandidos**. Eles não têm idéia do que é a carga do navio, apenas que está guardada em um compartimento de contrabando abaixo do compartimento do navio.

B2. LEME E ARTILHARIA

O leme do navio está abandonado, assim como duas catapultas montadas na porta e no final do estibordo da popa.

Essa área é idêntica à área A2.

B3. PROA

Na proa do navio encontra-se uma grande roda usada para erguer e baixar a âncora. Um macaco alado está sentado sob a roda e olha para você com curiosidade.

Um personagem pode fazer um teste de Sabedoria (Adestrar Animais) CD 15 para tentar ganhar a amizade do **macaco alado**. Com um sucesso, o macaco de torna amigável, mas não ajudará em combate. Em uma falha, o macaco voará para longe.

Âncora. A grande roda pode ser virada para qualquer direção com um sucesso no teste de Força CD 15. Isso ergue e abaixa a âncora do navio com uma corrente de ferro.

B4. COMPARTIMENTO DO NAVIO

Essa área é muito sombria. Não leia o texto a seguir a menos que os personagens possam ver.

Quatro anões estão deitados em camas improvisadas, gemendo em dor e às vezes rindo loucamente. Dois pequenos orbes verdes flutuam perto da cabeça de cada um deles, parecendo observá-los.

Os quatro anões são **bandidos** e os orbes ao redor de suas cabeças são dois **globos oculares** protegendo-os de serem feridos. Os anões estão febris e impossibilitados de lutar, já que eles estão todos infectados com a Febre do Cacarejo (ver "Doenças" no capítulo 8, "Jogando o Jogo", do Guia do Mestre). Se qualquer criatura se aproximar até 3 metros de um anão infectado, o anão começa a cacarejar febrilmente. A criatura próxima deve ser bem sucedida em um teste de Constituição CD 13 ou vai contrair a Febre do Cacarejo.

Caixas. Os compartimentos do navio essa sala contém ração salgada e outros produtos secundários, que vale 10 po.

Compartimento de Contrabando. Um grande compartimento de contrabando foi construído no chão do convés inferior. Ele pode ser detectado ao realizar com sucesso um teste de Sabedoria (Percepção) CD 14, e é facilmente aberto. Dentro do compartimento estão cinco jarras de vidro do tamanho de uma cabeça humana.

Um está completamente aberto, três intactos mas vazios exceto por uma membrana fina de muco verde, e o último completamente cheio. Ele contém um cérebro humanoide rosa com pernas como de um cachorro suspensa em um pálido fluido verde.

Um teste de Inteligência (Arcanismo) CD 16 revela que esse é devorador de intelecto morto. Um sucesso em teste de Sabedoria (Medicina) CD 15 revela que ele morreu por um trauma brusco e hemorragia interna.

B5. QUARTO DO CAPITÃO

Essa área é muito sombria. Não leia o texto a seguir a menos que os personagens possam ver.

A câmara é mais bem acabada que o resto do navio, mas a mobília está toda desordenada. No sul do quarto existe uma mesa com todos os desenhos arrancados e espalhados pelo chão, e todas as mesas e cadeiras do quarto foram atirados para o lado.

A mesa está completamente vazia, e não tem pistas da localização do Olho-Vermelho.

Um personagem que consegue um sucesso em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15 para investigar o quarto encontra um cérebro humano com quatro pernas como de um cachorro infestado de flechas de besta abaixo da mesa.

B6. QUARTO DOS MARINHEIROS

Quatro redes estão presas nas paredes desse quarto. Copos de vidro e pratos contendo metade da ração não consumida foram deixados na mesa e no chão.

Os valentões da Guida de Xanathar saíram do navio com pressa. Eles já partiram há muito tempo, e não deixaram nenhuma pista de seus destinos.



RETORNANDO PARA ZINDAR

Após os personagens conseguirem a prova da carga de ambos os navios, eles são emboscados em seu retorno para o escritório de Zindar. Um grupo de três guardas da doca Chultanos (use estatísticas de **guerreiros tribais**) param os aventureiros no cais e tentam prendê-los por invasão e roubo. Se eles resistirem, os três atacam.

O líder do grupo está sendo controlado por um **devorador de intelecto**. Ele instantaneamente morre se reduzido para 0 pontos de vida, como o devorador de intelecto deixa seu corpo e tenta escapar. Ele tem 10 pontos de vida restante.

RECOMPENSA DE ZINDAR

Quando os personagens retornam para Zindar e entregam a prova requisitada, eles franzi as sobrancelhas e pergunta se eles são corajosos o bastante para ajudá-lo a encontrar esses contrabandistas. Ele paga para cada um o ouro prometido e pede a eles para se encontrarem em seu escritório ao por do sol, enquanto seus próprios agentes caçam os líderes durante a noite.

Durante o próximo descanso longo dos personagens, eles avançam para o 2º nível se eles não estavam no 2º nível, mas não avançam para o 3º.

PARTE 2: O NINHO DE VÍBORAS

Nessa parte, os personagens dos jogadores encontram-se uma vez mais com o Mestre Portuário Zindar, o qual revela que uma contrabandista chamada Florina DuRaal está planejando se encontrar com um fornecedor no Grande Bazar. Eles possuem todo o dia para chegar ao Grande Bazar, parar o fornecedor, e se preparar para capturar Florina. Se não, eles devem perseguir ela através do Porto Nyanzaru e pegá-la antes dela retornar ao seu navio.

ENCONTRANDO COM ZINDAR

Zindar chama os personagens para seu escritório na Ala do Porto na manhã seguinte aos 10 sinos.

Zindar recebe você em seu escritório com um amigável sorriso em seu rosto. O sorriso muda em uma careta assim que a porta se fecha. "Antes de começarmos hoje, eu devo avisá-los de que os navios que vocês exploraram foram movidos sem meu conhecimento durante a noite. Meus aliados Reef e Saj'r começaram a procurar onde que eles foram realocados, mas eles já estão sobrecarregados por sua busca para o capitão do Olhar severo e seus cérebros perturbadores de criaturas.

Nesse meio tempo, eu tenho uma liderança à capitã do segundo navio, a *Víbora Voadora*, também chamado "Capitã DuRaal." Nossas investigações sugerem que ela pretende comprar bens ilícitos de um homem chamado Dour Orlando na tenda chamada O Comerciante Cinzento, no Grande Bazar ao entardecer essa noite. Eu gostaria que você pegasse eles no ato, prendesse os dois, e então trazê-los até mim. Não prenda Orlando tão cedo, ou DuRaal saberá da notícia da captura, e irá nos evitar.

As missões de Zindar são as seguintes:

- Prender Florina e Orlando enquanto eles estão trocando bens ao entardecer (6 sinos pela noite).

- Prendê-los sem ser pego pelos guardas da cidade. Zindar fez um pedido de uma autorização legal, mas os guardas não responderam ao seu pedido.
- Encontre com ele em seu escritório aos 7 sinos da noite, com ou sem os ladrões. Os personagens recebem 100 po de recompensa cada um se eles entregarem os criminosos e derem o local do contrabando ou retornarem ele. Se os ladrões fugirem, os personagens simplesmente retornam de mãos vazias.

Os personagens possuem sete horas (Dos 11 sinos da manhã até os 6 sinos da noite) antes de Florina encontrar Orlando em sua tenda no Grande Bazar, dando a eles tempo para investigar, visitar a tenda, e planejar como capturarão Florina.

SUGESTÕES DE ZINDAR

Se você sentir que seus jogadores precisam de mais estrutura do que apenas "venham com um plano," Zindar dá algumas sugestões de como prender os criminosos:

- Pergunte aos vendedores se eles conhecem o local do Comerciante Cinzento, e identifiquem quem Dour Orlando é.
- Encontre um local para se esconder do lado de fora do Comerciante Cinzento e espere pelo aparecimento de Florina sem chamar atenção para vocês.
- Não estraguem seus disfarces ao permanecer no mesmo lugar por muito tempo. As pessoas vão suspeitar.

O GRANDE BAZAR

Após se encontrar com Zindar, os personagens que forem diretamente para o Grande Bazar da Ala do Porto devem chegar próximo aos 11 sinos. Mais informações do Grande Bazar podem ser encontradas no capítulo 1, "Porto Nyanzaru," da *Tumba da Aniquilação*.

Pessoas passam por arcos de pedras magníficos do Grande Bazar como sangue pulsando através dos batimentos do coração do Porto Nyanzaru. Perto de você, estão uma dúzia de comerciantes conversando, um tabaxi poeta cantando em uma esquina, e vários tricerátops conduzem carroças fazendo seu caminho através da densa e cheia avenida principal de tendas. Ali há mais sinais e sons do que você possa perceber de primeiro relance – no que você se concentra?

Deixe os jogadores perguntarem sobre o ambiente, e fazerem seus planos. O grupo pode conversar com visitantes (ou improvise outras ações à sua discrição) que vão deixar mais fácil de encontrar o Comerciante Cinzento no alastrado mercado.

FICANDO PRESO

Se os personagens estão completamente presos, uma mulher Chultana com longos cachos de dread e guiando um tricerátops com mercadorias se afasta da multidão e diz aos personagens, "Vocês podem sair da estrada? Vocês estão ocupando todo o caminho." O nome da mulher é Chidimma.

Enquanto os personagens se movem, a mulher pergunta, "Vocês devem ser novos na cidade. Vocês possuem um olhar vazio. Precisam de uma mão?" Ela pede 10 po para os personagens para leva-los diretamente no Comerciante Cinzento, e estará disposta a responder qualquer pergunta que ela puder sobre o Grande Bazar.



CONVERSANDO COM O POVO

Se os personagens indagarem pessoas nas ruas, eles devem obter sucesso em um cheque de Carisma (Enganação, Intimidação ou Persuasão) CD 10 para obterem informações das pessoas. Cada cheque representa 1 hora de procura por pistas; os personagens têm 6 horas para encontrar o Comerciante Cinzento antes de Florina chegar. O CD desse cheque aumenta por 4 após cada sucesso. Um sucesso em um cheque revela um dos seguintes rumores:

- O Bazar tem mais tendas do que eu possa contar. Eu conheço o Comerciante Cinzento, é uma tenda entediante que vende miudezas, mas não conheço como aquele lugar permanece aberto. Ele fica em algum lugar no Bazar sul.
- O Comerciante Cinzento fecha cedo todos os dias, cerca de uma hora antes do pôr-do-sol. Isso seria cerca de 4 da tarde, nessa época do ano.
- A cada dois dias aos 2 sinos da noite, um brontossauro pintado com um padrão vermelho carrega caixas sem marcações para o Comerciante Cinzento, em algum lugar no Bazar sul.

PROCURANDO O COMERCIANTE CINZENTO

Se os personagens tentarem procurar pelo Comerciante Cinzento, eles devem realizar um cheque de Inteligência (Investigação) CD 20. Esse cheque representa 1 hora de procura pelo Grande Bazar. A CD é reduzida por 5 para cada rumor descoberto na sessão "Indagando o povo", acima.

Em um sucesso, os personagens encontram o Comerciante Cinzento.

O COMERCIANTE CINZENTO: EXTERIOR

Quando os personagens encontrarem o Comerciante Cinzento, leia ou parafraseie o seguinte:

As palavras "O Comerciante Cinzento" estão destacadas em uma fina impressão acima da porta na faixa da loja. É uma construção estreita, aparentemente 3 metros de largura, preso entre duas largas tendas de cada lado. Suas janelas estão fechadas, e não como ver dentro.

A rua mais perto está cheia com uma multidão de pessoas visitando bares e outras tendas vibrantes por perto.

Essas tendas incluem um bar de luxo com uma assinatura retratando um tricerátops dormindo chamado Sonho de Dumisa, um livreiro chamado de O devaneio da Princesa, e uma loja de animais chamada de Macaco Voador. Todas essas três possuem janelas em direção ao Comerciante Cinzento.

Dois becos escuros se esticam da rua, com uma visão limpa para a faixa do Comerciante Cinzento.

Os personagens podem observar o Comerciante Cinzento de qualquer outra tenda ou beco. O livreiro e a loja de animais irão expulsá-los após 1 hora, mas eles podem permanecer no bar o quanto eles quiserem, enquanto cada um deles comprar 1 pp de comida ou bebida a cada hora.

Se os personagens se esconderem em um beco atrás, eles devem realizar um cheque de Destreza (Furtividade) CD 10 a cada hora enquanto um membro da guarda honorária do Grande Bazar (use os status do **gladiador**) passa pelo beco. Se mais da metade do grupo falhar nesse cheque, o guarda os nota e lhes diz para saírem dali ou ele irá os prender por espertarem o local. Se o grupo for pego no beco novamente, o guarda irá cumprir o que disse.

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FANES E DESTINADO A FÃS,
SUA IMPRESSÃO E/OU USO SÃO
EXPRESSAMENTE PROIBIDOS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO
PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.

O COMERCIANTE CINZENTO: INTERIOR

Se os personagens entrarem no Comerciante Cinzento, leia ou parafraseie o seguinte; notem que o Grande Cinzento fecha normalmente cedo, aos 4 sinos da tarde:

O interior do Comerciante Cinzento é apenas estreito e humilde por fora. Suas paredes estão cheias de louças maçantes e suas prateleiras estão cobertas com pesadas joias e outras bugigangas. Um homem Illuskan com o rosto cinzento, com a cabeça raspada e vestindo uma túnica branca se dispõe em pé ao fundo da loja, atrás do balcão de vendas e em frente da cortina da entrada para uma sala ao fundo. Ele olha para vocês assim que vocês entram, mas não diz nada.

A humilde loja tem 3 metros de largura e 6 metros de comprimento.

O homem atrás do balcão é Dour Orlando, um Illuskan **espião** de 40 anos de idade. Ele fala severas, fatais frases, e até sua expressão de felicidade é temperada com acidez (“Estou feliz que você comprou isso, mas talvez alguém pudesse ter me pago mais.”) Ele forneceu Florina DuRaal com bens ilícitos em duas ocasiões, e essa noite está marcada o terceiro negócio deles.

A porta da loja pode ser fechada por dentro em uma ação. A porta pode ser destrancada por dentro com uma ação, ou por fora se um personagem obtiver um sucesso em um cheque de destreza DC 15 com ferramentas de ladino em uma ação.

Atacando Orlando. Se os personagens atacarem Orlando, ele grita por ajuda em seu primeiro turno de combate. Se ele o fizer, membro da guarda honorária do Grande Bazar (dois **gladiadores** vestidos em túnicas adornadas com ouro brilhante) chegam dentro de 10 minutos. Eles procuram a tenda e prendem qualquer humanoide dentro dela, incluindo Orlando, e levam eles de volta ao posto da guarda para questionamentos.

Sala dos Fundos. A sala dos fundos do Comerciante Cinzento contém uma dúzia de caixotes sem marca contendo marfim, artefatos culturais roubados, e outros exportações ilegais. Vários caixotes estão vazios, e um grande o bastante para um humano de grande porte caber, se necessário.

Interrogando Orlando. Orlando é um vendedor esguio do mercado negro, mas ele está ciente da chegada da Guilda Xanathar, e mesmo auxiliado ontem pelo Olho-Vermelho por leva-lo à residência do príncipe mercante Jobal.

ENTARDECER: CHEGADA DE FLORINA

Florina DuRaal aparece em frente ao Comerciante Cinzento com uma carroça guiada por um **tricerátops**. A carroça está vazia, mas pode ser facilmente preenchida com vinte caixotes de bens ilegais. As vestes de Florina são caras, porém vestimentas práticas, e ela possui um altivo comportamento real.

Se os personagens estão espreitando fora da loja, eles devem cada um realizar um cheque de Sabedoria (Percepção) CD 15 aos 6 sinos da noite, e apenas enxergam Florina em um sucesso. Em uma falha, eles apenas enxergam Florina quando sua carroça está cheia e partindo. Nesse ponto, a única opção deles é de seguir ela ou deixa-la escapar.

ATAcando FLORINA

Se os personagens atacarem Florina, Dour Orlando grita e tenta escapar da cena e desaparece na multidão. Florina não possui o desejo de lutar também, e tenta escapar em seu primeiro turno. Se Florina é atacada em local aberto, Orlando grita para os guardas como foi descrito na seção “Atacando Orlando.”

PERSEGUINDO FLORINA

Se Florina sair da loja, você entra em uma cena de perseguição como descrito na seção “Perseguições” no capítulo 8. “Correndo o jogo,” do *Guia do Mestre*. O Grande Bazar permanece cheio de vendedores noturnos, e crescida como garota de rua, Florina é adepta a se movimentar em meio a multidão. Ela tem vantagem em todos testes de Destreza (Furtividade) feitos para escapar do grupo. Personagens com o antecedente de morador de rua tem vantagem em cheque de Sabedoria (Percepção) feitos para procurá-la.

Essa perseguição usa de complicações da tabela Complicações de Perseguição Urbana, assim como “Perseguições” no capítulo 8 do *Guia do Mestre*.

Se Florina e Dour escaparem, eles não serão mais encontrados e os personagens devem retornar para Zindar de mãos vazias. Se apenas um criminoso for preso, ele ainda irá honrar seu acordo e os pagará adequadamente.

DEIXANDO O GRANDE BAZAR

Deixando o Grande Bazar com dois prisioneiros é mais fácil de falar do que fazer. A guarda honorária irá parar e questionar qualquer personagem pego tentando carregar dois humanoides inconscientes para fora do mercado. Personagens que tiverem sucesso em um cheque de Carisma (Enganação) CD 14 podem enganar os guardas ao fazê-los pensar que os criminosos inconscientes são amigos bêbados, ou amigos incapacitados. Se os criminosos estiverem atados ou restringidos de qualquer forma, esse cheque é feito com desvantagem.

Se os personagens colocarem os criminosos em caixotes vazios na sala ao fundo do Comerciante Cinzento e carrega-los na carroça da Florina, eles não serão importunados pelos guardas de forma alguma.

RETORNANDO PARA ZINDAR

Zindar ainda está em seu escritório até tarde da noite, e ele preparou uma cela temporária para Florina e Orlando até que os guardas da cidade respondam ao seu pedido oficial de prisão.

INTERROGATÓRIO

Se os personagens retornarem Florina e/ou Orlando para Zindar, o Mestre Portuário diz a eles que ele precisa chegar ao fundo dessa operação de contrabando. Ele tem a intuição de que a tripulação do *Olhar Perverso* possui algum vínculo com a operação de Florina, e os criminosos precisam ser interrogados com o objetivo de “cuspir os feijões”.

Os personagens devem obter três sucessos em um cheque de Carisma (Intimidação) CD 15 contra Florina e Orlando.

Após 3 sucessos, Florina revela que ela é uma agente Zhentarim de Águas Profundas. A unidade subsidiária havia forjado uma aliança com a Guilda Xanathar, e ela estava trabalhando com um anão chamado Olho-Vermelho. Um benefício dessa aliança é que duas organizações podem saquear muito mais fácil as riquezas de Chult juntamente e vender isso para o mercado negro Faerûniano por um incrível preço.

ESTE MATERIAL PODE SER REPRODUZIDO PARA USO PESSOAL, MAS A REPRODUÇÃO EM MASSA É PROIBIDA. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.

Ela também revela que, enquanto alguns dos príncipes mercantes de Nyanzaru são simpatizantes da Rede Negra, Olho-Vermelho disse que a Guilda Xanathar planeja pegar qualquer príncipe mercante teimoso sob “completo e total controle”. Com todos os príncipes do seu lado, as duas organizações podem contrabandear livremente. O príncipe mercante Jobal é o primeiro alvo da Guilda Xanathar, e eles já se infiltraram em sua vila.

RECOMPENSA

Zindar entrega a cada um dos personagens uma recompensa de 100 po que foram prometidos se trouxerem Florina e Orlando. Se eles apenas trouxerem um dos criminosos, ele dá a cada personagem 50 po. Se eles não trouxerem nenhum deles, mas ainda assim trouxerem o contrabando ou derem a sua localização, ele dá a cada um 15 po. Se eles retornarem completamente de mãos vazias, ele não dará recompensas, mas fala “Ainda há o Olho Severo. Meus agentes continuarão procurando, e eu mantereí contato.”

O PRÓXIMO PASSO

Se os jogadores não conectarem os devoradores de intelecto ao plano da Guilda Xanathar de controlar os príncipes mercantes, então Zindar sugere que eles descansem e se preparem para uma missão final amanhã de manhã.

Durante o descanso dos personagens, eles avançam para o 3º nível, se eles já não estiverem no 3º nível, mas ainda não para o 4º nível.

PARTE 3: MENTE ACIMA DOS MERCANTES

Nessa parte, os personagens acordam com uma frenética batina na porta da residência em que estão em Porto Nyanzaru. Zindar, machucado, é quem está do outro lado da porta, e ele com pouco fôlego lhes apressa para irem na vila do príncipe mercante Jobal. A Guilda Xanathar capturou o príncipe em sua própria casa. O grupo deve adentrar na vila de Jobal e salvá-lo antes que sua mente seja destruída por um devorador de intelecto, transformando ele em um peão serviçal da Guilda Xanathar.

SE APRESSE PARA A VILA DE JOBAL

Uma frenética batida na porta do seu quarto. Zindar, quase sem fôlego grita, “Está acontecendo! Está acontecendo!”

Quando os personagens atenderem a porta, leia:

Zindar se escora ao chão e olha com a morte em seu olho. Ele está sangrando por um corte em sua testa e está ofegante. “A Guilda Xanathar fez seu movimento. Meus homens e eu confiscamos a Víbora Voadora e o Olho Severo ontem à noite, e eles responderam ao capturar o príncipe mercante Jobal em sua própria casa. Eles estão ameaçando mata-lo se nós não liberarmos os navios.”

Ele estabiliza sua respiração, “Mas nós sabemos de seu real plano. Eles irão colocar um daqueles monstros de cérebro na cabeça dele não importa o que façamos. Vocês precisam se esgueirar até sua vila e parar eles de controlar a mente do príncipe. Não há tempo a perder!”

A vila do príncipe mercante Jobal fica na Ala dos Comerciantes, não muito longe do Grande Bazar. Jobal está atualmente “sendo bonzinho” com o Olho-Vermelho e seus capangas da Guilda Xanathar em objetivo de ganhar tempo para um grupo de resgate se esgueirar. Se o Olho-Vermelho perder a paciência, o cérebro de Jobal se tornará comida para o devorador de intelecto.

PACIÊNCIA DO OLHO-VERMELHO

Jobal está “sendo bonzinho” com Olho-Vermelho e seus capangas da Guilda Xanathar com o objetivo de ganhar tempo para um grupo de resgate se esgueirar. Se sua personalidade charmosa falhar, seu cérebro rapidamente irá virar comida do devorador de intelecto de Olho-Vermelho.

A chegada da guarda honorária de Nyanzaru e a multidão de pessoas que se formou em volta da vila de Jobal está deixando Olho-Vermelho no seu limite. Olho-Vermelho tem uma “paciência” de escala 10 quando os personagens chegarem na vila. A paciência de Olho-Vermelho é reduzida em 1 quando os personagens fazem um descanso curto, ou quando eles falham em alguns cheques enquanto na vila de Jobal, como listadas na área abaixo. Quando essa escala chegar a 0, ele derruba Jobal inconsciente e liberta seu devorador de intelecto.

Quando liberto, o devorador de intelecto usa seu Ladrão de Corpo em uma ação em Jobal em cada um de seus turnos até que ele consuma por completo seu corpo. Nesse ponto, os personagens apenas recorrem a matar Jobal ou conjurar proteção contra o bem e mal para expulsar a criatura.

CASA DE JOBAL: EXTERIOR

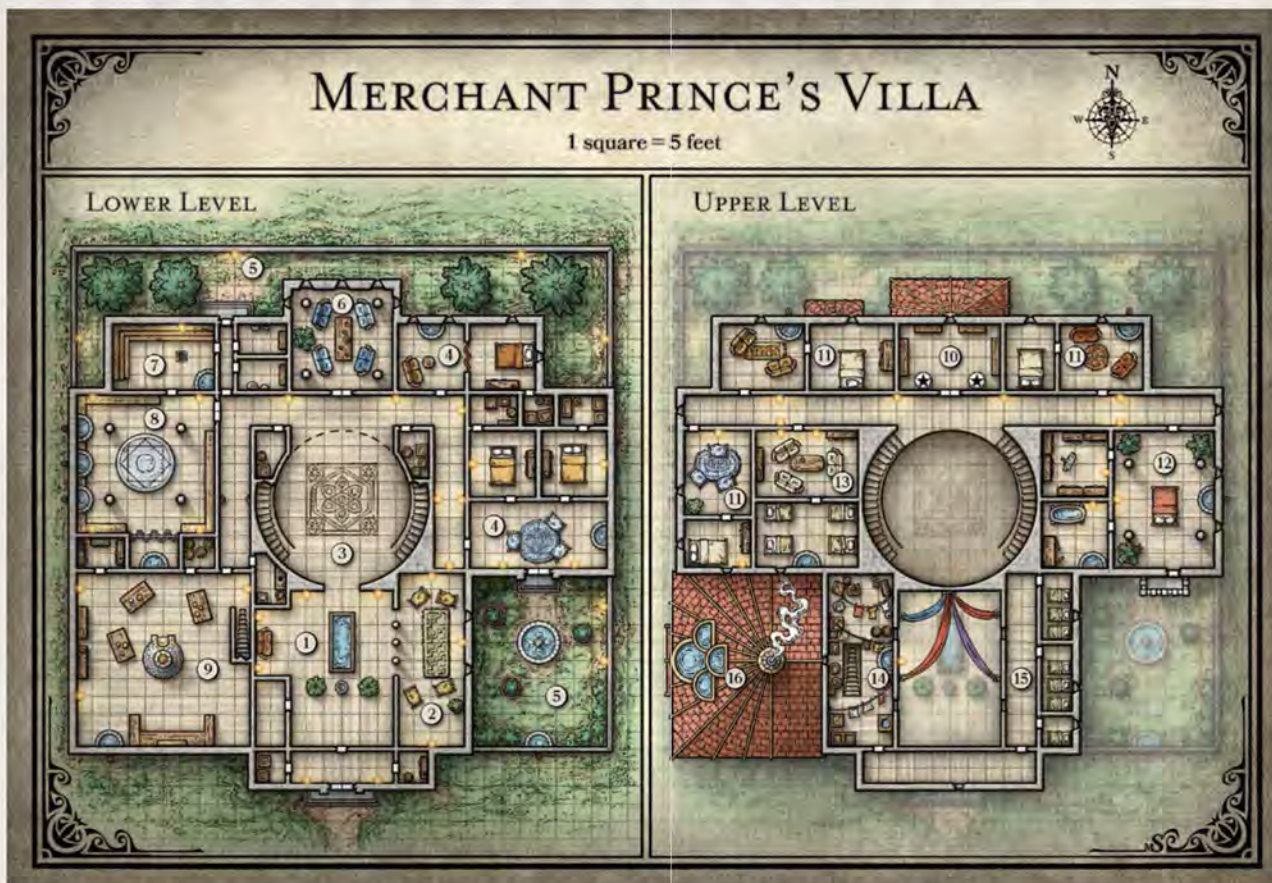
Um aglomerado de pessoas gritando se formou em volta dos portões da vila de Jobal. Cinco guardas honorários Chultanos estão agora entre gritar na vila para os invasores libertarem Jobal e entre segurar a multidão.

A chegada da guarda honorário ao exterior da vila de Jobal atraiu uma enorme multidão - grande o bastante para os personagens se esconderem e esgueirarem sem serem avistados. Os personagens podem ou entrar furtivos pela porta da frente (atrás da área 1) ou pela parede do jardim (para área 5). Se eles escolherem escalar através da segunda janela, eles devem realizar um teste de Força (Atletismo) DC 15.

Para se esgueirar, os personagens devem cada um realizar um teste de Destreza (Furtividade) CD 15. Se mais da metade do grupo falhar nesse cheque, eles são pegos deixando a multidão e escutam um grito de “Todo mundo aí, fiquem para trás, ou o príncipe pagará!” A paciência de Olho-Vermelho cai em 1 ponto.

VILA DO PRÍNCIPE MERCANTE

Algumas áreas da vila de Jobal são baseadas em uma vila genérica apresentada no capítulo 1, “Porto Nyanzaru,” da Tumba da Aniquilação.



MAPA 2: VILA DE JOBAL

CASA DE JOBAL: INTERIOR

As paredes da casa de campo de Jobal são cobertas com incontáveis cortinas de seda, tapetes com descrições de seus próprios feitos de proezas de caça, e cabeças penduradas de animais selvagens Chultanos. Cada sala possui as seguintes características gerais, a não ser por indicação contrária:

Telhados. Os telhados nessa casa espaçosa possuem 3 metros de altura e são decorados com ricas vigas de mogno.

Portas. As portas são feitas de mogno esculpido e podem ser trancadas pelo lado de dentro. Uma porta trancada pode ser arrombada ao realizar um teste bem sucedido de Destreza CD 20 com ferramentas de ladino, e podem ser arrombadas com um teste bem sucedido de Força (Atletismo) CD 20.

Luz. A casa é iluminada por tochas com uma *chama contínua*. Essas tochas estão descritas no mapa. Outros quartos são iluminados pela luz do sol.

1. ENTRADA

A entrada do salão dessa casa é um espaço aberto, um pátio com uma agradável fonte descansando no chão e vários arbustos selvagens. Ali há um balcão de frente para esse chão no segundo andar, e acima dele, há o céu aberto. Dois anões sujos em uma armadura de pele de lobo estão molhando seus pés na fonte, desavisados de sua presença.

Esses anões são **furiosos** da Guilda Xanathar, e estão aproveitando o agradável banho em seus pés após a tensa situação. Os personagens podem se esgueiras por eles se ao menos metade do grupo suceder em um teste de Destreza (Furtividade) CD 10.

Os anões possuem os seguintes traços raciais: Seu deslocamento de caminhada é de 7,5 metros. Eles possuem vantagem em testes de resistência contra veneno e resistência contra dano venenoso. Eles possuem visão no escuro de alcance de até 18 metros. Eles falam Comum e Anão.

Paciência de Olho-Vermelho. Se acontecer combate aqui, a paciência de Olho-Vermelho cai em 1 ponto.

2. SALA DE ESTAR

Uma fila de colunas de pedra decoradas com imagens de víboras enroladas suporta a arcada entrada entre essa sala e a entrada do salão. Tapetes e travesseiros macios adornam o chão, e dois goblins com bestas descarregadas se dividem em direção ao sul.

Esses dois **chefes goblins** treinaram suas bestas no jardim (área 5) em caso de intrusos. Se acontecer algum combate aqui, chamará a atenção dos anões na área 1.

Paciência de Olho-Vermelho. Se acontecer combate aqui, a paciência de Olho-Vermelho cai em 1 ponto.

Tesouro. Atrás de um dos goblins está uma mochila cheia com joias roubadas dessa sala, e um personagem deve obter um sucesso em um teste de Destreza (Furtividade) CD 9 para pegá-la sem que os goblins notem. Ela contém joias de pérolas e conchas do mar no valor de 100 po.

3. GRANDE SALÃO

Os azulejos desse cômodo de seis metros de altura formam um mosaico deslumbrante de um caçador Chultano batalhando com Kamadano, uma criatura lembrando um leopardo com meia dúzia de serpentes emergindo de suas costas. Duas vastas escadas se enrolam em volta da sala em direção ao segundo andar.

Esse cômodo e a entrada em volta dele não possuem guardas. Se acontecer algum combate nessa área, chamará a atenção dos anões na área 1.

Paciência de Olho-Vermelho. Se acontecer algum combate aqui, a paciência de Olho-Vermelho cai em 1 ponto.

4. QUARTOS DE HÓSPEDES

Os quartos de hóspedes estão cheios com 2d6 **goblins** do Porto Caveira experimentando as máscaras de goblins batiri penduradas nas paredes como se fossem troféus de caça. A primeira vez que um personagem entrar em um desses quartos, os goblins tentam formar uma pilha de batalha batiri (uma coluna de goblins empoleirados um em cima do ombro do outro), mas eles todos caem da formação ou ficam derrubados ao chão no primeiro turno de combate.

5. JARDINS

Esse jardim aberto está cheio de flores e plantas de todas as cores e tamanhos.

Se os personagens entrarem o jardim do lado sudeste da casa (não o jardim ao norte), cada um deve realizar um teste de Destreza (Furtividade) CD 9. Se mais da metade do grupo falhar, os dois **chefes goblins** na área 2 atiram nos dois personagens com a menor resultado da rolagem no teste.

Balcão. O jardim ao sudeste da casa (não o jardim ao norte) tem um balcão igual na área 12 com vista para ele. Uma única bandida humana observa dele. Se os personagens forem vistos pelos goblins (Veja acima), ela olha para baixo e nota a batalha. Em seu primeiro turno de combate, ela abre a porta da área 12 e grita "Chefe, intrusos! Use a besta-de-cérebro!"

Paciência do Olho-Vermelho. Se o bandido no balcão avistar os personagens e alertar ele da presença deles, sua paciência imediatamente cai para 0.

Paredes. As paredes desse jardim são de 2,4 a 3,6 metros de altura, com 60 centímetros de espessura. Elas estão cobertas com dentes de carnívoros, conchas prateadas, e vidros quebrados que brilham coloridamente ao sol e também detectam intrusos. Qualquer personagem que escalar pela parede deve obter um sucesso em um teste de resistência de Destreza CD 10 ou receberá 2 (1d4) de dano cortante dos objetos afiados.

6. SALA DE JANTAR

Almofadas luxuosas cercam a pequena mesa de jantar que está a meros seis polegadas acima do chão. Uma dúzia de goblins dançam e gritam na mesa, jogando comida a todo lugar.

Um grupo de 12 **goblins** tomaram a sala de jantar e estão fazendo uma bagunça por todo lugar. Eles atacam qualquer criatura que não for claramente um membro da Guilda Xanathar.

7. SAUNA

Essa sauna cheia de vapor com painéis de madeira é de alguma forma mais quente e mais húmida que o restante da casa.

Um grupo de **goblins** estão relaxando na sauna. A armadura deles, armas e escudos estão no chão (Reduzindo sua CA para 12). De qualquer forma, se o combate acontecer nessa sala, o sujeito **elemental de fogo** que esquentava a sauna emerge do chão e atacam até a luta acabar ou todo mundo fugir.

8. BANHEIRO

Essa gigante sala de banho parece ser desenhada para dar um rico conforto. A banheira está quente e soltando vapor, e parece ter sido recentemente construída. De toda forma, não há nenhuma criatura nesse cômodo.



Jobal estava relaxando na banheira quando ele foi emboscado por Olho-Vermelho e seus amigos. Eles libertaram uma nuvem de 6 **mephitis de vapor** na sala para atormentar o príncipe mercante enquanto eles desarmam seus guardas e o capturam. Os mephitis ainda estão nessa sala e atacam qualquer criatura viva que entrar nela.

Paciência de Olho-Vermelho. Se o combate acontecer aqui, a paciência de Olho-Vermelho cai em 1 ponto.

Tesouro. Enquanto essa sala estava sendo limpa pela Guilda Xanathar, um dos anéis de rubi de Jobal acabou caindo no chão. É um *anel de resistência de fogo*.

9. COZINHA

Ao centro dessa alta cozinha está um forno que estala com as chamas. Cinco arcadas, ígneas criaturas com uma pele em magma sólido dançam sobre o forno. Um anão em túnica vermelha está sentado no pé da escada, rabiscando um livro de magias.

Esses cinco **magmins** foram evocados pelo anão **aprendiz arcano**. Se ele é morto, os magmins correm desesperados e coloca fogo na casa o máximo que conseguem.

Paciência de Olho-Vermelho. Se acontecer combate aqui, a paciência de Olho-Vermelho cai em 1 ponto. Se outra área na casa pegar fogo pelos magmins, a paciência dele cai em 1 ponto.

Escadas. Essas escadas levam para a área 14.

Tesouro. O livro de magias do anão arcano vale 50 po.

10. BIBLIOTECA

As portas da biblioteca de Jobal estão flanqueadas por duas estátuas de arenito dele mesmo em um perfeito físico. Vestindo uma pele kamadan enquanto sem camisa e brande um escudo e uma lança. Um povo-lagarto está em pé com suas costas para você e lendo um livro da estante, acompanhado por outros dois povos-lagarto.

Um **xamã povo-lagarto** da Guilda Xanathar (capaz de ler e falar Comum) está lendo um livro de técnicas apropriadas de caça, e está acompanhado por dois **povos-lagarto**. Eles atacam quaisquer intrusos.

Paciência de Olho-Vermelho. Se o combate acontecer aqui, a paciência de Olho-Vermelho cai em 1 ponto.

Tesouro. O xamã povo-lagarto saqueou um pergaminho de magia de *proteção contra o bem e mal* da estante.

11. QUARTOS DA FAMÍLIA

Os quartos de família de Jobal são abundantemente românticos, cheios de travesseiros e tapetes de pele de tigre. O primeiro quarto que os personagens entram também contém quatro goblins mantendo olho na esposa de Jobal, Henyata, e em seus filhos, um menino chamado Bujune e uma menina chamada Ndidi.

12. CÔMODO SUPERIOR

A paciência de Olho-Vermelho cai para 0 assim que os personagens entrarem nesse cômodo.

Uma reunião de anões ranzinzas e sarcásticos, humanos pálidos cercam um homem Chultano machucado. Sua juba de cabelo negro está cheia de sujeira e sangue seco, e seu olho direito está praticamente fechado por conta do inchaço. Um anão, claramente o líder do grupo, fica a 10 pés de distância dele, segurando um jarro de vidro cheio com um líquido verde doentio. No líquido está um cérebro humano com pernas como as de um cachorro. O olho direito do anão é vermelho como sangue e é cercado com o símbolo da Guilda Xanathar.

O anão se vira para a porta quando ela abre e rosna "Eles estão aqui! Apague o príncipe e matem esses parasitas!"

O anão é o **Olho-Vermelho**. Ele está cercado por dois humanos **bandidos** e dois anões **rufiões**. Um humano **bandido** também está no balcão ao sul dessa área. Jobal é um humano batedor com 12 pontos de vida remanescentes. Esses anões o atacam até que ele caia inconsciente, e então Olho-Vermelho liberta o **devorador de intelecto** que estava guardando como uma ação. Então, o devorador de intelecto gasta seus turnos usando seu Ladrão de Corpo como uma ação até que ele tenha controle sobre Jobal, o que acaba atacando ao grupo.

Se Jobal é pego pelo devorador de intelecto, a criatura pode ser forçada a sair dele ao conjurar *proteção contra bem e mal* nele, ou ao mata-lo. Forçando o devorador de intelecto a sair matará Jobal, mas ele é rico o bastante para ser *ressuscitado* em uma ordem direta.

Derrotando o Devorador de Intelecto. Uma vez que o devorador de intelecto é morto, Olho-Vermelho percebe que seu plano falhou e tenta fugir, ordenando que seus seguidores derrotem o grupo enquanto ele escapa.

Derrotando Olho-Vermelho. Uma vez que Olho-Vermelho é derrotado, os humanos bandidos fogem, mas os anões capangas lutam até serem reduzidos para a metade de seus pontos de vida.

Tesouro. Olho-Vermelho carregava uma espada curta +1.



13. QUARTO DOS GUARDAS

Um trio de humanos musculosos no vestuário dos guardas honorários Chultanos estão amordaçados com panos e amarrados na mobília por correntes e cadeados. Assim que eles notam você, eles começam a se debater e a fazer barulhos abafados, gesticulando que estão presos.

Esses três **gladiadores** são protetores juramentados de Jobal. Para libertá-los requer um personagem para abrir o cadeado com um sucesso em um teste de Destreza CD 15 feito com ferramentas de ladino. Quando libertos, eles agradecem os personagens em Chultano e rapidamente correm para o andar de baixo e começam a atacar qualquer inimigo sobrevivente. Eles não falam Comum.

14. LAVANDERIA

Esse cômodo está cheio com caras vestimentas tradicionais Chultanas, além disso, não há nada mais.

15. ALOJAMENTO DO SERVOS

Uma dúzia de servos (**plebeus**) estão deitados inconscientes em suas camas. Eles todos possuem protuberâncias em suas cabeças de onde eles foram apagados pelos invasores da Guilda Xanathar.

16. ARMADILHAS DE CHUVA

Uma bacia de água da chuva está acima do telhado. Ela conecta a cada cômodo perto na casa, distribuindo água limpa ao virar a alça.

CONCLUSÃO

Uma vez que Olho-Vermelho está morto ou tenha fugido e os personagens saírem da casa de Jobal, a guarda honorária do lado de fora corre para lidar com os membros remanescentes da Guilda Xanathar na vila. Enquanto o caos começa a se acalmar, Zindar surge da multidão e parabeniza os personagens.

Se Jobal não sobreviver ao incidente, Zindar assente tristemente e encolhe os ombros. “Eu não derramaria muitas lágrimas pelo pobre Jobal. Ele pode emergir desse incidente com algum trauma, mas ele é um príncipe mercante. Suas riquezas com certeza lhe manterão vivo novamente como antes.”

FALANDO DE RIQUEZAS

Se Jobal sobreviver, ele agradece os personagens profundamente e oferece a eles uma recompensa de 100 po para cada um. Se ele não sobreviver, Zindar agradece com um aperto de mão a eles e diz que Porto Nyanzaru está em débito de gratidão a eles. Ele recompensa eles com 50 po para cada um.

Ele medita que qualquer bem que os Zentharrim e a Guilda Xanathar possuíam não irá durar muito após essa grande falha deles, e ele espera que a aliança se desfça antes do mês virar. “Nenhuma aliança de criminosos do outro lado do mar pode enfrentar a força nobre de Nyanzaru. Especialmente não com aliados como vocês ao nosso lado.”

BLOCO DE ESTATÍSTICA DOS MONSTROS

Esta seção contém blocos de estatística de monstros que aparecem exclusivamente nesta aventura, na *Tumba da Aniquilação* e no *Guia de Volo para Monstros*. Todos os outros monstros podem ser encontrados no *Manual dos Monstros*.

APRENDIZ ARCANO

Humanoide médio (qualquer raça), qualquer alinhamento

Classe de Armadura 10

Pontos de Vida 9 (2d8)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)

Perícia Arcanismo +4, **História** +4

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas qualquer idioma (geralmente Comum)

Nível de Desafio 1/4 (50 EXP)

Conjuração. O aprendiz é um conjurador de 1º nível. Sua habilidade de conjuração é Inteligência (resistência à magia CD 12, +4 para atingir com ataques mágicos). Tem as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (à vontade): *raio de fogo*, *consertar*, *prestidigitação*
1º nível (2 espaços): *mãos flamejantes*, *disfarçar*, *escudo arcano*

ACÕES

Adaga. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma:* +2 para atingir, alcance 1,5m ou alcance 6/18m, um alvo. *Acerto:* 2 (1d4) de dano perfurante.

FLORINA DU RAAL

Humanoide médio (meio-elfo), caótico e neutro

Classe de Armadura 16

Pontos de Vida 45 (10d8)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Perícias Acrobacia +7, Atletismo +5, Enganação +7

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Comum, Dracônico, Élfico

Nível de Desafio 2 (450 EXP)

Ancestralidade Feérica. Florina tem vantagem em testes de resistência contra ser enfeitiçada e a magia não pode fazê-la dormir.

Passos Leves. Florina pode realizar a ação Disparada ou Desengajar como uma ação bônus em cada um de seus turnos.

Defesa Suave. Enquanto usar armadura leve ou nenhuma armadura e não estiver empunhando nenhum escudo, a CA de Florina inclui seu modificador de Carisma.

ACÕES

Ataques Múltiplos. Florina faz dois ataques com sua rapiera.

Rapiera. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 7 (1d8 + 3) de dano perfurante.

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR F&S E É DESTINADO A F&S,
SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO
EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO
PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.

MACACO ALADO

Besta pequena, sem alinhamento

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 3 (1d6)

Deslocamento 6 m, escalando 6 m, voando 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Sentidos Percepção passiva 11

Idiomas —

Nível de Desafio 0 (10 EXP)

Tática de Matilha. O macaco voador tem vantagem em um ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do macaco estiver a menos de 1,5 metros da criatura e este aliado não estiver incapacitado.

ACÕES

Mordida. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +1 para atingir, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 1 (1d4 - 1) de danos perfurantes.

GLOBO OCULAR

Aberração minúscula, neutro e mal

Classe de Armadura 13

Pontos de Vida 13 (3d4 + 6)

Deslocamento 0 m, voando 9 m. (flutuando)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (-4)	17 (+3)	14 (+2)	3 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Teste de Resistência Sab +2

Perícias Percepção +4, Furtividade +5

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas —

Nível de Desafio 1/2 (100 EXP)

Agressividade. Como uma ação bônus, o globo ocular pode avançar seu deslocamento em direção a uma criatura hostil que possa ver.

Mimetismo. O globo ocular pode imitar sons simples de falas que tenha ouvido, em qualquer idioma. Uma criatura que ouvir os sons pode dizer que eles são imitações com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Intuição) CD10.

ACÕES

Mordida. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 1 de dano perfurante.

Raios Oculares. O globo ocular dispara dois dos seguintes raios oculares mágicos aleatoriamente (jogue novamente para duplicatas), escolhendo um ou dois alvos que possa ver dentro de 18 metros de alcance:

1. **Raio Atordoante.** A criatura alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria CD 12 ou ser enfeitiçada até o início do próximo turno do globo ocular. Enquanto o alvo está enfeitiçado dessa maneira, seu deslocamento é dividido pela metade, e tem desvantagem em testes de ataque.
2. **Raio Apavorante.** A criatura alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria CD 12 ou ficará amedrontada até o início do próximo turno do globo ocular.
3. **Raio Gélido.** A criatura alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Destreza CD 16 ou receber 10 (3d6) de dano de frio.
4. **Raio Telecinético.** Se o alvo é uma criatura média ou menor, ele deve ter sucesso em um teste de resistência de Força CD 12 ou ser movido até 9 metros se afastando do globo ocular.

Se o alvo for um objeto que pesa 4,5 quilos ou menos que não esteja sendo usado ou transportado, ele é movido até 9 metros em qualquer direção. O globo ocular também pode exercer uma manipulação simples em objetos com este raio, como manipular uma ferramenta simples ou abrir um recipiente.

JACULE

Besta grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 16 (3d10)

Deslocamento 9 m, escalando 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	3 (-4)

Perícias Atletismo +4, Percepção +1, Furtividade +4

Sentidos visão às cegas 9 m, Percepção passiva 14

Idiomas —

Nível de Desafio 1/2 (100 EXP)

Camuflagem. O jacule tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos para se esconder.

Faro Aguçado. O jacule tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que dependem do olfato.

ACÕES

Mordida. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 9 (2d6 + 2) de dano perfurante.

Salto. O jacule salta até 9 metros em linha reta e faz um ataque de mordida contra um alvo dentro do alcance. Este ataque tem vantagem se o jacule correr pelo menos 3 metros. Se o ataque atingir, a mordida causa 7 (2d6) de dano adicional.

OLHO-VERMELHO

Humanoide médio (anão da colina), neutro e mal

Classe de Armadura 15 (camisão de malha)

Pontos de Vida 90 (12d8 + 36)

Deslocamento 7,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	9 (-1)	11 (+0)	14 (+2)

Teste de Resistência For +5, Des +4, Sab +2

Perícias Atletismo +5, Enganação +4

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Comum, Anão

Nível de Desafio 3 (700 EXP)

Visão Amaldiçoada. Sempre que Olho-Vermelho causa dano a uma criatura que possa ver dentro de 9 metros de alcance, essa criatura deve fazer um teste de resistência de Carisma CD 13. Em uma falha, a criatura recebe 2d6 de dano psíquico e tem desvantagem em ataques contra Olho-Vermelho até o início de seu próximo turno. Em um sucesso, a criatura recebe metade do dano e não sofre outros efeitos.

Resiliência Anã. Olho-Vermelho tem vantagem em testes de resistência contra veneno.

Equipamento Especial. Olho-Vermelho possui uma espada curta +1.

ACÕES

Ataques Múltiplos. Olho-Vermelho faz dois ataques com sua espada curta.

Espada Curta. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 7 (1d6 + 4) de dano perfurante, mais Visão Amaldiçoada.

Besta de Mão. Ataque à Distância com Arma: +4 para atingir, alcance 9/36 m, um alvo. Acerto: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante, mais Visão Amaldiçoada se dentro de 9 metros.

APÊNDICE A

NOVOS MONSTROS

ESTE APÊNDICE DETALHA NOVOS MONSTROS que aparecem neste livro, mas não aparecem no *Manual dos Monstros* ou no *Guia de Xanathar para Todas as Coisas*. Para obter explicações sobre como interpretar as entradas de blocos estatísticos listados aqui, consulte o capítulo Introdução do *Manual dos Monstros*.

DRÍADES, URBANOS

Quando as florestas são desmatadas para extração de madeira ou para abrir espaço para novas vilas, seus habitantes naturais geralmente retornam a Agrestia das Fadas. Alguns, no entanto, permanecem para garantir que a natureza sobreviva mesmo nos lugares mais civilizados.

As Driades Anciãs se recusam a deixar a terra perecer sob pedras e estruturas. Esses defensores teimosos da natureza vinculam os espíritos feéricos à ervas daninhas criando driades urbanas que crescem nas rachaduras entre os edifícios e paralelepípedos.

Tímidos e secretos, são criaturas noturnas que viajam entre as sombras e os interstícios para que ninguém os perceba. À noite, eles se movem a uma incrível velocidade através de seus bairros, cuidando de sua flora natural antes do amanhecer. De dia, eles se escondem e descansam, misturando-se com a cidade como ervas daninhas ou hera que se deslocam pelos lados dos edifícios.

Ao longo do tempo, eles evoluíram como parte da cidade e lutaram para proteger seus espaços naturais, assim como eles lutaram para proteger suas florestas nos tempos antigos.

DRÍADE ANCIÃ

A driade anciã negocia com as facções mais poderosas de uma cidade para assegurar sua cooperação para o melhor interesse das driades. Alguns nobres ainda aprovam leis que protegem espaços naturais na esperança de obter acesso à redes de driades urbanas como forma de transportar bens ou informações. Na maioria dos assuntos, a driade anciã permanece neutra, mas é mais frequentemente influenciada para proteger a ordem natural das coisas.

A driade anciã não está ligada a nenhum bairro, e podem se mover livremente dentro de sua cidade, mas não pode deixar a própria cidade.

DRÍADES URBANAS

As driades urbanas são indiferentes aos cidadãos da cidade. Eles obedecem as ordens da driade anciã para preservar a natureza que permanece no interior da cidade, e criam germinações urbanas para ajudá-las na luta.

As driades urbanas vivem em parques da cidade e ao lado de edifícios cobertos usando suas hastes de hera longas para permanecerem invisíveis.

BROTOS URBANOS

Os brotos urbanos relatam e servem as driades urbanas. Eles se deslocam em grupos de seis, transportando mercadorias ou mensagens secretamente para certos locais e outras driades deixando os itens em lugares designados.

Brotos urbanos são vinculados a um bairro específico, e entram em rachaduras nos paralelepípedos para permanecerem ocultos.

DRÍADE URBANA

Fada médio, neutro

Classe de Armadura 13

Pontos de Vida 78 (12d8 + 24)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)

Perícias Percepção +5, Furtividade +7, Intuição +5

Resistência a Danos concussão, perfurante e cortante de ataques não mágicos

Imunidade a Danos veneno

Imunidade a Condições envenenado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 15

Idiomas Comum, Élfico, Silvestre

Nível de Desafio 5 (1,800 EXP)

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de magias da driade urbana é Sabedoria (resistência à magia CD 14). Pode criar inatamente as seguintes magias, não exigindo componentes:

À vontade: *druidismo*

2/dia cada: *tremor de terra, bom fruto, chicote de espinhos*

1/dia cada: *acalmar emoções, agarrão da terra, passos sem pegadas*

Aparência Falsa. Enquanto escondida ou descansando, uma driade urbana é indistinguível de uma moita de trepadeiras de hera.

Resistência a Magia. A driade urbana tem vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Falar com Bestas e Plantas. A driade urbana pode se comunicar com bestas e plantas como se compartilhassem um idioma.

ACÕES

Ataques Múltiplos. A driade urbana faz dois ataques de chicote.

Chicote. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +6 para atingir, alcance 1,5 m, uma alvo. **Acerto:** 8 (2d6 + 1) de dano cortante mais 11 (2d10) de dano de veneno.

Besta de Mão. Ataque à Distância com Arma: +6 para atingir, alcance 9/36 m, um alvo. **Acerto:** 4 (1d6 + 1) de dano perfurante mais 11 (2d10) de dano de veneno.

Caminhar nas Sombras. A driade urbana pode se deslocar magicamente de uma sombra ao alcance e emergir de uma segunda sombra desocupada a menos de 18 metros da sombra original.

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FAN E É CONSIDERADO FAN. SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.

BROTO URBANO

Fada pequeno, neutro

Classe de Armadura 11

Pontos de Vida 13 (3d6 + 3)

Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	6 (-2)	8 (-1)	10 (+0)

Perícias Acrobacia +5, Furtividade +7

Imunidade a Condições cego, surdo

Sentidos visão às cegas 18 m (cego além deste raio),

Percepção passiva 12

Idiomas Comum, Silvestre

Nível de Desafio 1/2 (100 EXP)

Aparência Falsa. Enquanto escondido ou descansando, o broto urbano é indistinguível de uma erva comum.

Resistência a Magia. O broto urbano tem vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Falar com Bestas e Plantas. O broto urbano pode se comunicar com bestas e plantas como se compartilhassem um idioma.

ACÕES

Ataques Múltiplos. O broto urbano faz um ataque de mordida e um ataque de garra.

Mordida. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 4 (1d4 + 2) de dano perfurante mais 3 (1d6) de dano de veneno.

Garra. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 4 (1d4 + 2) de dano cortante.

DRÍADE ANCIÃ

Fada pequeno, neutro

Classe de Armadura 15

Pontos de Vida 105 (14d6 + 56)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	16 (+3)	18 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	18 (+4)

Perícias Percepção +4, Furtividade +5, Persuasão +7

Resistência a Danos concussão, perfurante e cortante de ataques não mágicos

Imunidade a Danos veneno

Imunidade a Condições envenenado

Sentidos visão às cegas 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas Comum, Élfico, Silvestre

Nível de Desafio 6 (2,300 EXP)

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de magias da dríade anciã é Sabedoria (resistência à magia CD 14). Pode criar inatamente as seguintes magias, não exigindo componentes:

À vontade: *comunhão com a natureza*, *mesclar*, *sono*

3/dia: *crescer espinhos*

1/dia: *malogro*

Aparência Falsa. Enquanto escondida ou descansando, uma dríade anciã é indistinguível de flores de azaléias ou outros arbustos locais.

Resistência a Magia. A dríade anciã tem vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Falar com Bestas e Plantas. A dríade anciã pode se comunicar com bestas e plantas como se compartilhassem um idioma.

ACÕES

Ataques Múltiplos. A dríade anciã faz três ataques corpo-a-corpo.

Garra. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 6 (1d6 + 3) de dano cortante mais 11 (2d10) de dano de veneno.

Raízes Emaranhadas. A dríade anciã pode animar raízes no chão em um raio de 4,5 metros quadrados dentro de 9 metros de distância. Essas raízes transformam o chão dessa área em terrenos difíceis. Uma criatura naquela área quando o efeito começar deve fazer um teste de resistência de Força CD 15 com sucesso ou ser contida por raízes emaranhadas. Uma criatura restrita pelas plantas pode usar sua ação para fazer um teste de Força (Atletismo) CD 15, liberando-se em um resultado bem-sucedido. O efeito termina após 1 minuto ou quando a dríade anciã morre ou usa raízes emaranhadas novamente.

Caminhar nas Sombras. A dríade anciã pode se deslocar magicamente de uma sombra ao alcance e emergir de uma segunda sombra desocupada a até 18 metros da sombra original.

GEN

Gens são gênios minúsculos que residem nos planos elementais e, para a sua estatura, às vezes são chamados de gênio menores. Uma vez vinculados, eles são servos muito dispostos que se esforçam para serem os melhores em qualquer tarefa a que lhes são dadas. Eles até tendem a ser competitivos com outros gen.

No seu cerne, todo gênio mantém-se em alta estima, e os gen desejam o mesmo louvor e respeito que os seus homólogos mais poderosos. Recrutar um é um assunto completamente diferente, já que a maioria trata exclusivamente de outros gênios e seres extraplanares. No entanto, é possível que um mortal diligente ganhe a confiança e a obediência, e sua paciência é grandemente recompensada tanto na amizade como no poder.

Viajantes Planares. Gens possui a capacidade de se deslocar entre os planos, tornando-os mensageiros ideais. Um bruxo que fez um pacto dentro de tal ser, pode esperar se comunicar com criaturas poderosas através de seus familiares, e até mesmo solicitar sua ajuda, mas esse exercício é tributando sobre o gen, e eles exigem tempo para se recuperar depois de cada viagem planar.

Servir com Propósito. Enquanto a maioria das pessoas encontra seu trabalho dentro dos reinos e dos palácios dos gênios nobres e na companhia do poder cósmico insondável, para um mortal, eles podem ser assistentes diligentes, professores capazes e amigos. Tais gênios se orgulham da sua associação ao bruxo tanto quanto, ou mais do que, o bruxo poderia. Se o seu bruxo perder a primeira oportunidade de apresentar o seu gen, provavelmente irá tomar o próximo instante sobre si mesmo.

À medida que servem com distinção, a autoestima de um gen não aceitará qualquer abuso físico ou mental nas mãos de qualquer mestre, nem se veem como um peão ou escravo.

Enquanto eles se orgulham por serem úteis, cada geração deseja elevar seu status através do tempo gasto com outros seres poderosos, aprendendo como cada um aborda uma situação específica ou uma oportunidade mágica. Na verdade, cada gen acredita que seu poder cresce mais rápido, quanto mais eles realizam para uma única entidade e, portanto, aumentam em ascensão de seu ser.

Com isso em mente, alguns gen não cultivam pactos múltiplos com seres poderosos ao longo de sua existência, mas limitam-se a apenas um mortal por vez. Todas as coisas importantes para o gen dependem desse relacionamento, como cada um espera que algum dia eles possam crescer para conhecer o poder e o prestígio absolutos, que rivalizam com os deuses, como só um verdadeiro gênio nobre pode.

Natureza Elemental. O tipo de gen que seu pacto vincula depende do seu plano elemental de origem. A maioria é classificada em quatro tipos, cujas personalidades podem diferir tanto quanto sua aparência.

VARIANTE: FAMILIAR GEN

Gens ligado a um bruxo por um patrono de gênio nobre geralmente agem como conselheiros e familiares. Eles muitas vezes empurram o bruxo para ganhar mais poder e influência, para serem considerados dignos de serviço. Tais gens têm a seguinte característica.

Familiar. O gen pode servir como um familiar, formando uma ligação telepática com seu mestre disposto. Enquanto os dois estão ligados, o mestre pode sentir o que o gen sente enquanto estiverem dentro de um quilômetro e meio um do outro. Enquanto o gen está a menos de 3 metros de seu mestre, o mestre compartilha o traço da resistência a magia do gen. A qualquer momento, o gen pode acabar com seu serviço como familiar, terminando a ligação telepática.

GEN DO AR

Conhecidos como *pequenos-djinnns*, os gens do ar são magros e musculosos com longos cabelos brancos ou cinzentos e tons de pele variando de pálido a azul escuro. Eles são ativos, mas amigáveis, a menos que sejam ameaçados e tenham grande orgulho em suas habilidades sociais.

GEN DA TERRA

Também chamado de *pequenos-daos*, estes gens são robustos em estatura com a pele e os cabelos variando entre vermelhos e castanhos. Eles são extremamente vaidosos e respeitam a riqueza, o poder e a hierarquia acima de tudo, esperando o mesmo daqueles a quem servem.

GEN DO FOGO

Pequenos-Efreetis tem um físico volumoso e musculoso com tons de peles variando de vermelho escuro a violeta. Eles são ágeis, e suas habilidades em enganação podem ser uma benção, ou um detrimento, para seus mestres.

GEN DA ÁGUA

Conhecido como *pequenos-marids*, esses gens podem ser de qualquer estatura. Com tons de peles que vão desde todas as sombras do oceano, eles anseiam o poder acima de tudo, respeitando apenas aqueles que combinariam sua hierarquia com poder e se tornariam úteis em seu próprio crescimento e avanço.

GEN DO AR

Elemental minúsculo, neutro

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 7 (2d4 + 2)

Deslocamento 0 m, voando 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	15 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	17 (+3)

Perícias Percepção +4, Persuasão +5

Resistência a Danos elétrico, concussão, perfurante e cortante de ataques não mágicos

Imunidade a Condições caído

Sentidos visão do escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas Comum, Auran

Nível de Desafio 1/2 (100 EXP)

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de magias do gen é Carisma (resistência à magia CD 13). Pode criar inatamente as seguintes magias, não exigindo componentes:

À vontade: *detectar o bem e mal*, *lufada*

2/dia cada: *névoa obscuramente*,
viagem planar (em si mesmo), *idiomas*

Distúrbio Elemental. Se o gen morre, seu corpo se desintegra em cinzas quentes, deixando para trás apenas equipamentos que o gen estava vestindo ou carregando.

Resistência a Magia. O gen tem vantagem em teste de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

ACÕES

Ataques Múltiplos. O gen faz dois ataques corpo-a-corpo ou dois ataques à distância.

Adaga. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 4 (1d4 + 2) de dano perfurante.

Raio de Eletricidade. *Ataque à Distância com Arma:* +4 para atingir, alcance 9/36 m, um alvo. *Acerto:* 5 (1d6 + 2) de dano elétrico.

Invisibilidade. O gen magicamente se torna invisível até que ele ataque ou até a sua concentração se encerrar (como se concentrasse em uma magia). Qualquer equipamento que use ou carregue fica invisível com ele.

GEN DA TERRA

Elemental minúsculo, neutro

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 10 (3d4 + 3)
Deslocamento 9 m, voando 12 m (planando)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Perícias Atletismo +4, Intuição +3
Imunidade a Danos veneno
Imunidade a Condições envenenado
Sentidos visão no escuro 18 m, sentido sísmico 9 m, Percepção passiva 11
Idiomas Comum, Terran
Nível de Desafio 1/2 (100 EXP)

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de magias do gen é Carisma (resistência à magia CD 12). Pode criar inatamente as seguintes magias, não exigindo componentes:

À vontade: *detectar o bem e mal*
2/dia cada: *constrição*, *viagem planar* (em si mesmo)
1/dia cada: *tremor de terra*, *idiomas*

Distúrbio Elemental. Se o gen morre, seu corpo se desintegra em pó cristalino, deixando para trás apenas equipamentos que o gen estava vestindo ou carregando.

Resistência a Magia. O gen tem vantagem em teste de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

ACÕES

Ataques Múltiplos. O gen faz dois ataques com seus punhos.

Punhos. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 4 (1d4 + 2) de dano de concussão.

Choque. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 6 (1d8 + 2) de dano de concussão e o alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Força CD 12 ou ser derrubado.

Invisibilidade. O gen magicamente se torna invisível até que ele ataque ou até a sua concentração se encerrar (como se concentrasse em uma magia). Qualquer equipamento que use ou carregue fica invisível com ele.

GEN DO FOGO

Elemental minúsculo, neutro

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 9 (2d4 + 4)
Deslocamento 9 m, voando 15 m (planando)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)

Perícias Atletismo +3, Enganação +4
Vulnerabilidade a Danos frio
Resistência a Danos elétrico, concussão, perfurante e cortante de ataques não mágicos
Imunidades a Danos fogo
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12
Idiomas Comum, Ignan
Nível de Desafio 1/2 (100 EXP)

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de magias do gen é Carisma (resistência à magia CD 12). Pode criar inatamente as seguintes magias, não exigindo componentes:

À vontade: *controlar chamas*, *detectar bem e mal*
2/dia cada: *viagem planar* (em si mesmo)
1/dia cada: *esquentar metal*, *idiomas*

Distúrbio Elemental. Se o gen morre, seu corpo se desintegra em um lampejo de fogo e vapor de fumaça, deixando para trás apenas equipamentos que o gen estava vestindo ou carregando.

Resistência a Magia. O gen tem vantagem em teste de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

ACÕES

Ataques Múltiplos. O gen faz dois ataques corpo-a-corpo ou dois ataques à distância.

Cimitarra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 5 (1d6 + 2) de dano cortante.

Dardo Flamejante. *Ataque à Distância com Arma:* +4 para atingir, alcance 9/36 m, um alvo. *Acerto:* 5 (1d6 + 2) de dano de fogo.

Invisibilidade. O gen magicamente se torna invisível até que ele ataque ou até a sua concentração se encerrar (como se concentrasse em uma magia). Qualquer equipamento que use ou carregue fica invisível com ele.

GEN DA ÁGUA

Elemental minúsculo, neutro

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 10 (3d4 + 3)
Deslocamento 9 m, nadando 27 m, voando 18 m (planando)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Perícias Percepção +4, Intuição +4
Resistência a Danos ácido, frio
Sentidos visão às cegas 9 m, visão no escuro 27 m, Percepção passiva 14
Idiomas Comum, Aquan
Nível de Desafio 1/2 (100 EXP)

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de magias do gen é Carisma (resistência à magia CD 13). Pode criar inatamente as seguintes magias, não exigindo componentes:

À vontade: *detectar bem e mal*, *picada congelante*, *moldar água*
2/dia: *viagem planar* (em si mesmo)
1/dia: *idiomas*, *andar na água* (em si mesmo)

Anfíbio. O gen pode respirar ar e água.

Distúrbio Elemental. Se o gen morre, seu corpo se desintegra em uma explosão de água e de espuma, deixando para trás apenas equipamentos que o gen estava vestindo ou carregando.

Resistência a Magia. O gen tem vantagem em teste de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

ACÕES

Ataques Múltiplos. O gen faz dois ataques corpo-a-corpo.

Lança. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma:* +10 para atingir, alcance 1,5 m. ou alcance 6/18 m, um alvo. *Acerto:* 4 (1d6 + 1) de dano perfurante.

Maremoto (Recarga 6). O gen cria uma onda invasora de água em um cone de 4,5 metros. Cada criatura nessa área deve ter sucesso em um teste de resistência de Destreza CD 13, recebendo 5 (2d4) de dano de concussão em um resultado com falha, ou metade em um bem sucedido. Uma criatura que falha no teste de resistência é também empurrada até 3 metros de distância e derrubada.

Invisibilidade. O gen magicamente se torna invisível até que ele ataque ou até a sua concentração se encerrar (como se concentrasse em uma magia). Qualquer equipamento que use ou carregue fica invisível com ele.